ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΓΙΑ VIDEO GAMES

GAMER

ΤΕΥΧΟΣ 6 • ΜΑΡΤΙΟΣ 1994



REVIEWS

PINBALL

FATAL FURY

JUNGLE BOOK

ETERNAL CHAMPIONS

SUPER STRIKE EAGLE

Aladdin

TEST CD-i PHILIPS

Ένα Γιγαντιαίο Άλ
Στη VIDEO Διασκέ

ΤΟ ΝΕΟ - GEO, φέρνει την απόλυτη ποιότητα στα βιντεοπαιχνίδια, αφήνοντας τα υπόλοιπα συστήματα πολύ πίσω.

330 MEGS εξοπλισμένα με δύο επεξεργαστες 16-bit 68000 και 8-bit Z80A.

Τεσσάρων διαστάσεων γραφικά με 65.536 εκπληκτικά χρώματα και με 4.096 χρώματα στην οθόνη.

15 Κανάλια στερεοφωνικού ήχου με 7 αφιερωμένα σε πραγματικό ήχο φωνής.

Μια κάρτα μνήμης που σώζει το παιχνίδι σε κάθε επίπεδο εξασφαλίζοντας συμβατότητα με το **NEO · GEO MVS** (Multi Video System) στα καταστήματα VIDEO ARCADE.



α Μπροστά
αση





NEO
ADVANCED ENTAIRTAINMENT SYSTEM
GEO

PRESS START...

CD-i CD-i CD-i CD-i CD-i

Μετά τα CD τα multimedia. Δεν μπορείς να έχεις το ένα χωρίς το άλλο βέβαια θα μου πείτε αλλά με το νεόφερτο μηχάνημα της Philips μπορείς να επιβεβαιώσεις την σοφή παροιμία: "Μ'ένα σμπάρο δυο τριγώνια". Και εάν οι εξελίξεις στις κονσόλες έχουν φτάσει πλέον στο απροχώρητο και περιμένουμε να τα δούμε ολα αυτά τα τρομερά και στην πράξη, δηλαδή και σε μηχανήματα



που θα πουλιούνται στην ελληνική αγορά, το ενδιαφέρον στρέφεται στην ψηφιακή τεχνολογία του video. Τα μεγάλα εξειδικευμένα συστήματα έχουν ποιότητα αλλά προς το παρόν πέτυχαν μονο στην Αμερική. Η Ευρώπη τα εγκατέλειψε και έτσι στράφηκε σε κάτι καλύτερο. Το ψηφιακό video είναι πραγματικότητα και το πρώτο απ'όλα μπορεί να γίνει το CD-i! Περισσότερα όμως στο τεστ μας.

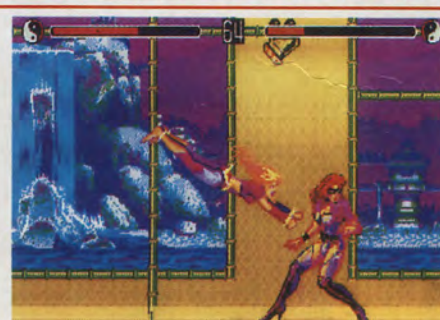






ETERNAL CHAMPIONS

Βέβαια οποιοδήποτε παιχνίδι της μετα-Street Fighter2 γενιάς που είναι σ'αυτήν την ποιότητα αξίζει μιας ιδιαίτερης μεταχείρισης.





ΔΙΟΡΘΩΣΗ

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε βάλει ένα review με τίτλο Mortal Kombat II για το Super NES. Πρόκειται φυσικά για τυπογραφικό λάθος αφού το review αναφερόταν στο πρώτο Mortal Kombat αφού το Νο 2 έχει κυκλοφορήσει μόνο στα ηλεκτρονικά. Ζητούμε συγγνώμη από τους αναγνώστες μας για την όποια παρανόηση.

SEGA Store

ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 81 - ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ. 3622003

GAME GEAR
MASTER SYSTEM II
MEGA DRIVE
MEGA CD

ΟΠΟΙΟΣ ΠΡΟΛΑΒΕΙ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΤΙΜΕΣ

Mega Drive: ΜΟΝΟ 8.500 ΔΡΧ

- TEAM USA BASKETBALL
- SONIC THE HEDGEHOG
- BATTLETOADS
- BUCK ROGERS (R.P.G.)
- CRUE BALL
- CYBORG JUSTICE
- DAVID ROBINSON BASKETBALL
- ARCH RIVALS
- BATMAN RETURNS
- CHAKAN
- CORPORATION
- FERRARI F.1
- G LOC
- JOHN MADDEN '93
- KID CHAMELEON
- MAZIN WARS
- OUTRUN 2019
- SHADOW OF THE BEAST II
- STEEL TALONS
- TERMINATOR II
- ALTERED BEAST
- MERCS
- RAMBO III
- SUPER HANG ON
- WWF WRESTLEMENIA
- SUPERMAN
- REVENGE OF SHINOBI
- SPIDERMAN
- WONDERBOY III
- WORLD CUP ITALIA
- AFTERBURNER-II

ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΚΟΜΑ...



Game Gear: ΜΟΝΟ 7.500 ΔΡΧ

- SUPERMAN
- GLOBAL GLADIATORS
- EVANDER HOLYFIELD BOXING
- SPIDERMAN
- WIMBLEDON TENNIS
- ALIEN SYNDROME
- MARBLE MADNESS
- ARIEL-LITTLE MERMAID
- MASTER OF DARKNESS
- OUT RUN
- PAPERBOY
- NINJA GAIDEN
- PSYCHIC WORLD
- CHESSMASTER
- SUPER MONACO G.P.
- WONDERBOY
- SHINOBI II
- TERMINATOR
- AERIAL ASSAULT
- FACTORY PANIC
- GEORGE FOREMAN BOXING
- HOME ALONE
- SUPER OFF ROAD
- POPILS

ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΚΟΜΑ...

Master System: ΜΟΝΟ 7.500ΔΡΧ

- SONIC THE HEDGEHOG
- SUPER KICK OFF
- WIMBLEDON TENNIS II
- RAMBO III
- GREAT VOLLEY BALL
- ROCKY
- DRAGON CRYSTAL
- WORLD CUP ITALIA
- OLYMPIC GOLD
- PHANTASY STAR (R.P.G.)
- GOLDEN AXE
- WORLD CUP SOCCER
- MERCS
- RUNNING BATTLE
- JAMES BOND 007
- SUPERMAN
- ALIENS 3
- DONALD DUCK
- PRINS OF PERSIA
- PROW WRESTLING
- SIMPSONS V.S. SPACE MUTANTS
- SUPER MONACO G.P.II
- SUPER OFF ROAD
- SUPER SMASH T.V.
- TERMINATOR
- WOLFCHILD
- WONDERBOY IN MONSTER WORLD
- ALEX KIDD IV
- F.16 FIGHTER
- SPIDERMAN

ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΚΟΜΑ...

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΟ SEGA STORE ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.

ΜΑΘΕΤΕ ΠΡΩΤΟΙ ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΣΤΟΝ ΑΠΙΣΤΕΥΤΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ SEGA

ΔΕΙΤΕ ΚΑΙ ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΔΕΙΤΕ ΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ 2000 ΣΗΜΕΡΑ ΣΤΗΝ ΟΠΟΙΑ Η SEGA ΕΙΝΑΙ ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΣ.

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ SEGA

ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΞΟΔΕΨΕΤΕ 20.000 ΣΕ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ-ΟΤΑΝ ΣΕ ΜΑΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΜΕΧΡΙ ΚΑΙ 3!! ΣΚΕΤΗ SEGA ΠΟΡΩΣΗ!

SEGA SERVICE

ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΖΗΜΙΑ ΕΧΕΙ ΠΑΘΕΙ Η ΚΟΝΣΟΛΑ ΣΑΣ ΦΕΡΤΕ ΤΗ ΣΕ ΜΑΣ ΓΙΑ ΕΠΙΣΚΕΥΗ

ΤΗΛ. SERVICE 3621987

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΚΟΨΤΕ ΚΑΙ ΦΕΡΤΕ ΜΑΣ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΙ ΘΑ ΕΧΕΤΕ ΕΚΠΤΩΣΗ ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΓΟΡΕΣ ΣΑΣ (ΕΚΤΟΣ ΤΩΝ ΠΡΟΣΦΟΡΩΝ)

10%

ΠΕΡΙΕΧΟ





pinball DREAMS
GAME BOY
GAMETEK



ETERNAL CHAMPIONS
MEGA DRIVE
SEGA



MENA









GAMER

ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΑΝΔΡΕΑΣ ΚΟΤΖΙΑΣ
ΠΑΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΠΑΥΛΟΣ ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ
DEREK DELA FUENTE
ΓΙΑΝΝΗΣ ΦΑΡΜΑΚΗΣ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ / ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ / DTP
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΙΩΑΝΝΟΥ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
INTERPRESS

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
ΠΛΑΤΩΝΟΣ134-136
ΤΗΛ.: 5144943

Η CAPCOM ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ DUNGEONS & DRAGONS COIN-OP

Ναι φίλοι μου, μια χαρά ακούσατε (ή μάλλον διαβάσατε). Μετά από δεκαπέντε σχεδόν χρόνια προσφοράς των επιτραπεζίων Dungeons & Dragons της TSR, ήρθε η στιγμή να κάνουν την πρώτη τους εμφάνιση και στις αίθουσες των ηλεκτρονικών και αυτό χάρη στην Capcom. Η εταιρία έχει σχεδιάσει ένα side-scrolling action/-adventure παιχνίδι το οποίο συνδυάζει τον αρκετά διασκεδαστικό τύπο hack-n-slash του Golden Axe με τους πραγματικούς κανόνες και τις μεταβλητές του αυθεντικού D & D.

Για να επιβεβαιωθεί η "αυθεντικότητα" του παιχνιδιού η δημιουργία και το γράψιμο του σεναρίου αλλά και ολόκληρος ο σχεδιασμός του ανατέθηκε σε έναν πραγματικό βετεράνο των επιτραπεζίων Dungeons & Dragons ενώ όλα τα τα στοιχεία και τα μέρη του παιχνιδιού ελέγχθηκαν και εγκρίθηκαν από τους υπεύθυνους της TSR. Εχετε λοιπόν το νου σας για το D & D: Tower of Doom το οποίο αναμένεται να κάνει την εμφάνιση του στις αίθουσες των ηλεκτρονικών κάπου γύρω στην άνοιξη του 1994. Behold!



ΑΜΑΝ! ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ;



Εχουμε την τιμή να σας πληροφορήσουμε για την επικείμενη κυκλοφορία του Panasonic R-E-A-L 3DO, του ποιό εξελιγμένου τεχνολογικά μηχανήματος στο χώρο της ακουστικής, του video αλλά και των video games. Μπορεί να "παίξει" ακουστικά και photo CD και, με τη χρήση ενός προαιρετικού adaptor, ολόκληρες ταινίες σε CD. Υπόσχεται να μας εισάγει σε μια νέα πραγματικότητα γεμάτη με παιχνίδια, αθλητικούς και "κλασσικούς" εξομοιωτές, καταλόγους ταξιδίων (;;;), μουσική, ακόμα και εκπαιδευτικά προγράμματα για μικρά παιδιά. Αλλά τι είναι αυτό που κάνει το R-E-A-L τόσο "πραγματικό"; Ξεκινάμε από την ισχύ του μηχανήματος που λέγεται ότι είναι μέχρι και πενήντα φορές μεγαλύτερη από τα συνηθισμένα PCs αλλά και από τις ήδη υπάρχουσες κονσόλες. Περνάμε αισίως στα δεκαέξι εκατομμύρια χρώματα τα οποία υπόσχονται φωτορεαλιστική ποιότητα εικόνας και φυσικά δεν θα μπορούσαν να λείπουν και τα απαραίτητα ηχητικά κανάλια για απ' ευθείας σύνδεση με το στερεοφωνικό συγκρότημα. Ενα από τα πρώτα προγράμματα που κυκλοφόρησαν για το R-E-A-L 3DO είναι το Oceans Below. Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα για την υποθαλάσσια ζωή το οποίο χρησιμοποιεί διάφορες οθόνες με ψάρια και μόλις εσείς διαλέξετε κάποιο συγκεκριμένο είδος τότε το βλέπετε, μαγνητοσκοπημένο βέβαια, να κολυμπάει ενώ ένας αφηγητής σας περιγράφει τα "τεχνικά" χαρακτηριστικά του. Αν τα πράγματα είναι έτσι και στην πραγματικότητα, κάτι το οποίο υπόσχεται άλλωστε και το ίδιο το όνομα της "κονσόλας", τότε ...

GAMING IN THE RAIN?

Φοβόσαστε να πάρετε το Game Gear μαζί σας στο χιόνι ή στην παραλία από φόβο μην το καταστρέψει το νερό; Δεν υπάρχει λόγος πλέον για τέτοιες αστείες προκαταλήψεις.

Η STD Entertainment έχει την τέλεια λύση για τους παίκτες που δεν θέλουν να πτοούνται από τις απότομες αλλαγές του καιρού, φαινόμενο πολύ συχνό με όλες αυτές τις οικολογικές καταστροφές. Η Handy Gear είναι μια all weather θήκη μεταφοράς του Game Gear σας, είναι ταυτόχρονα ανθεκτική σε τυχόν πτώσεις αλλά και εντελώς αδιάβροχη (όχι και για υποβρύχιο gaming βέβαια!). Επίσης μπορεί να δεχτεί φίλτρο αλλά και μεγενθυντική οθόνη. Η ανθεκτική, φτιαγμένη από σκληρό πλαστικό, θήκη περιβάλλει το Game Gear σας και το προστατεύει από τον άνεμο, τη βροχή και το χιόνι ενώ ταυτόχρονα προσφέρει και υποδοχή για ακόμη ένα cartridge. Προσφέρει επίσης πλήρως μονωμένες υποδοχές για ακουστικά, σύνδεση με κάποιο μετασχηματιστή αλλά και για καλώδιο σύνδεσης με κάποιο άλλο Game Gear. Η Handy Gear κρίνεται ιδανική για τον άστατο ελληνικό καιρό αλλά και για τα πολύ ζεστά καλοκαίρια στην παραλία. Κρατήστε την πιστή σας κονσόλα στεγνή και αφήστε τους άλλους να ... μουσκεύονται!



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΖΟΜΕΝΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ;

Βαρεθήκατε το συνεχές "σάπισμα" από τους αντιπάλους σας; Μπορείτε να φανταστείτε την καταστροφή των video αντιπάλων σας (ή του ηθικού των φίλων σας) με το πάτημα ενός και μόνο κουμπιού; Αν η απάντηση στις παραπάνω ερωτήσεις είναι καταφατική τότε είμαι σίγουρος ότι θα χαρείτε ιδιαιτέρως με την είδηση που ακολουθεί. Και αυτό το λέω γιατί όπου να 'ναι φτάνει το CYBERPad. Και τι είναι αυτό το CYBERPad; Μιλάμε για το πρώτο joypad στην ιστορία των κονσολών με δυνατότητα προγραμματισμού των κινήσεων ανάλογα με τις επιθυμίες σας αλλά και τις απαιτήσεις του κάθε παιχνιδιού.

Το CMOS Microcontroller Programming σύστημα του CYBERPad σας επιτρέπει να δημιουργήσετε το δικό σας θανατηφόρο συνδυασμό κινήσεων. Μπορείτε για παράδειγμα να πηδάτε, να στρίβετε και να χτυπάτε με το πάτημα ενός και μόνο κουμπιού. Μπορείτε επίσης να αλλάξετε τη λειτουργία ενός κουμπιού με ένα άλλο, ακόμα και τις διευθύνσεις του "σταυρού". Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά το CYBERPad διαθέτει και μνήμη 256bit ώστε να παραμένουν "σωσμένες" οι κινήσεις σας και αφού σβήσετε το μηχάνημα. Και για όσους δεν παίρνουν καθόλου αιχμαλώτους υπάρχει το Cyber-speed rapid-firing το οποίο σας επιτρέπει να ρίχνετε εως και 27 βολές το δευτερόλεπτο! Και αν τα βρείτε πραγματικά σκούρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και το Slow Motion που διαθέτει το CYBERPad. Αυτό το πραγματικά απίστευτο joypad αναμένεται να κυκλοφορήσει και για SNES αλλά και για Mega Drive.



ΣΥΜΦΩΝΙΑ ΜΕΤΑΞΥ ΚΥΡΙΩΝ ΑΞΙΑΣ 70 ΕΚΑΤΟΜΥΡΙΩΝ ΔΟΛΑΡΙΩΝ. SONY ΚΑΙ OCEAN ΜΑΖΙ.

Πολύ πρόσφατα στο Λονδίνο η πολλά υποσχόμενη Sony Electronic Publishing Limited (SEPC), και η Ocean Software Limited, ανακοίνωσαν από κοινού την μεγαλύτερη συμφωνία συνεργασίας στην διακίνηση των video games. Η συμφωνία περιλαμβάνει συνολικά την διακίνηση περίπου 1.000.000 κασετών με συνολική αξία λιανικής γύρω στα 70 εκατ. δολάρια.



Η συμφωνία καλύπτει 10 τίτλους για κονσόλες σε διάφορα formats, με ονόματα όπως το Jurassic Park II, The Flintstones, Elite και Adams Family Values. Η SONY θα αναλάβει την ευθύνη της διανομής και των πωλήσεων και σε συνεργασία με την Ocean το marketing και την προώθηση στην αγορά.

Ο David Ward, της Ocean δήλωσε ότι το 1994 θα φαίνεται πως θα είναι η καλύτερη χρονιά για την εταιρία με τον ισχυρότερο κατάλογο για Nintendo στον κόσμο (third party). Αυτή η συνεργασία με την Sony Electronic Publishing θα βοηθήσει στην καλύτερη προώθηση των προιόντων χάρη στο πολύ εκτεταμένο δίκτυο διανομής που έχει αναπτύξει η SEPC. Ετσι οι άνθρωποι της Ocean θα αφιερώσουν περισσότερο χρόνο και χρήμα για την δημιουργία νέων απίθανων παιχνιδιών.

Από την πλευρά της Sony Electronic Publishing ο Nick Garnel, δήλωσε ότι είναι πραγματικά συναρπαστική η ιδέα της συνεργασίας με την Ocean, γιατί πρόκειται για μια πολύ μεγάλη εταιρία παραγωγής software. Η SONY πολλά εχει να προσφέρει με την σειρά της σε όλους τους τομείς της συνεργασίας της με την Ocean. Η συμφωνία αυτή θα βοηθήσει και τις δυο εταιρίες να δείξουν τι αξίζουν και να επικεντρώσουν το ενδιαφέρον τους σε αυτά που κάνει καλύτερα η κάθε μια. Τέλος η συμφωνία αυτή που θα είναι μόνο η αρχή για την SONY σηματοδοτεί την αλλαγή στην βιομηχανία της διασκέδασης, και προδιαγράφει το μέλον.

Η Sony Electronic Publishing Limited διαθέτει μια μεγάλη αλυσίδα καλά οργανομένων κέντρων διανομής που φθάνουν τα 18 σε διάφορες χώρες, μεταξύ των οποίων και η Ελλάδα.

Με τον τρόπο αυτό παρέχεται ολοκληρομένη και απρόσκοπτη διακίνηση των προιόντων μέσα σε όλο το μήκος και το πλάτος της Ευρώπης.Η Ocean Software Limited, αναπτύσσει, παράγει και διακινεί software για υπολογιστές και video game συστήματα σε όλο τον κόσμο. Από το 1983 η Ocean παραμένει μέσα στο top των παραγωγών software. Η έδρα της εταιρίας βρίσκεται στο Manchester UK, και το San Jose USA, με γραφεία για το marketing σε διάφορες Ευρωπαϊκές χώρες.

WOLFENSTEIN 3D

για SUPER NES





Ενα παιχνιδάκι που ξεκίνησε σαν shareware και συνάρπασε ολόκληρο τον κόσμο (βραβεύτηκε μάλιστα πριν ένα χρόνο στους υπολογιστές για την ποιότητά του) εμφανίζεται τώρα και στις κονσόλες. Μπορείτε να σκεφτείτε το παιχνίδι σαν ένα συνοθύλευμα ανάμεσα σε Eagle's Nest και Indiana Jones αλλά η τεχνική του είναι αυτό που κλέβει καρδιές. Βρίσκεστε στον ρόλο ενός υπερστρατιώτη που πρέπει να τα βάλει με έναν μεγάλο αριθμό γερμανών στρατιωτών του Β' Παγκοσμίου πολέμου. Ολα βλέπονται από την οπτική του μοναχικού στρατιώτη, με άλλα λόγια μέσα από την οθόνη είναι σα να βλέπετε μέσα από τα μάτια σας. Ρίχνεστε μέσα σε μία γερμανική βάση που θυμίζει κλασσικό dungeon αν και με πιο μεγάλους χώρους για να κινηθείτε. Το βασικότερο στοιχείο της επιτυχίας σας είναι η ικανότητα να σκοτώνετε τους αντιπάλους σας. Και λόγο της τρομερής ταχύτητας με την οποία κινείστε δεν είναι απίθανο να βρεθείτε σύντομα μπροστά σε δεκάδες αντιπάλους πράγμα που θα σας στείλει στον τάφο πιο γρήγορα απ'όσο αν είσαστε προσεκτικοί.







Μπορεί το Wolfenstein 3D να μην σας εντυπωσιάζει αμέσως αλλά μόλις παίξετε μαζί του θα αλλάξετε γνώμη. Δεν νομίζω να έχει κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής καλύτερο Action RPG για το μηχάνημά σας και η επιτυχία του εδώ και έναν χρόνο σε όλα τα μηχανήματα είναι μια σιγουριά. Στα περισσότερα επίπεδα κινείστε για να βρείτε κλειδιά ώστε να πάτε ακόμα πιο πέρα στην περιπέτεια και σε μυστικά δωμάτια, πράγμα που θα ήταν κάπως βαρετό αν δεν υπήρχε η θαυμάσια δράση.Οποιος έχει δη την έκδοση για PC θα διαπιστώσει ότι αυτή του Super NES δεν εχει την ίδια λεπτομέρεια αλλά χρησιμοποιώντας τις ενσωματωμένες δυνατότητες του μηχανήματος μπορεί με πολύ μικρότερη μνήμη στο cartridge να παράξει ένα πανγρήγορο πρόγραμμα, πλήρες ατμόσφαιρας και θαυμάσιου ήχου. Δεν μπορούμε να περιμένουμε να το πιάσουμε στα χέρια μας.

DRAGON's REVENGE

για MEGADRIVE









Οπως θα είδατε στο USER αυτός ο μήνας στους υπολογιστές είναι γεμάτος με previews για παιχνίδια φλίππερ. Οι κονσόλες δεν μπορούσαν να μείνουν παραπονεμένες. Αυτό ειναι το Dragon's Revenge που δεν έχει δύο ή τρεις "ρακέτες" αλλά σε μερικά επίπεδα ακόμα και πέντε! Θυμάστε το Dragon's Fury; Φυσικά και το θυμάστε! Και σας άρεσε κιόλας! Ε, λοιπόν το Dragon's Revenge είναι το δεύτερο μέρος του πετυχημένου παιχνιδιού όπου ο "Δράκος" γυρίζει για να εκδικηθεί αυτούς που σκόραραν πολύ! Υπαρχουν κι εδώ διάφορα sprites που τριγυρίζουν στην οθόνη και προσπαθούν να κάνουν την μίζερη ζωή της μπάλλας σας ακόμα πιο μίζερη. Τα επίπεδα έχουν αλλάξει φυσικά εντελώς μορφή και εσεϊί πρέπει να ανοίξετε το στόμα του δράκου και να βγάλετε το φίδι από την τρύπα. Εκρήξεις γεμίζουν τα ηχεία με ήχο μαζί με υπνωτιστική μουσική. Νομίζω ότι είδα και μια γυμνή γυναίκα, συγνώμη...

JAMMIT

για MEGADRIVE







Αν είναι κάποιο παιχνίδι που δεν λείπει από το Mega Drive αυτό είναι ένα ακόμα παιχνίδι μπασκετ. Αν'αυτού θα μπορούσαν να έδχουν βγάλει ένα ποδοσφαιράκι! Μόνο που το JUMMIT δεν είναι ένα απλό παιχνίδι μπάσκετ, είναι ένα ακόμα διασκεδαστικό παιχνίδι μπάσκετ όπου δεν παίζουν πλήρεις ομάδες αλλά ένας προς έναν. Εκείνο που δεν περιμένετε είναι σίγουρα οτι το παιχνίδι είναι της VIRGIN που σκοπεύει να βάλει αρκετή βία στο τελικό cartridge. Slumdunk και In Your Face λοιπόν μαζί με Arch Rivals σε μικρότερη έκδοση μας υπόσχεται το παιχνίδι. Ολα έχουν γίνει street στην ζωή των παιχνιδιών τον τελευταίο καιρό και εδώ θα βρεθείτε να παίζετε μπάσκετ απέναντι στους πιο βρώμικους παίκτες που υπάρχουν στην... γειτονιά. Και όταν αυτή η γειτονιά είναι η Νέα Υόρκη, μπορείς όλα να τα περιμένεις. Επιλέξτε λοιπόν τον αριθμό των παικτών που θα πάρουν μέρος και τον τύπο του τερέν και ξεκινήστε.

TOEJAM and EARL 2

για MEGADRIVE









Υπάρχουν δύο χαρακτήρες που αν και δεν φτάνουν τον Mario και τον Sonic σε προσωπικότητα μοιάζουν να υπάρχουν στην πραγματικότητα και έξω από το παιχνίδι! Εξάλλου δεν είναι συνηθισμένο να υπάρχουν δύο και όχι ένας ήρωες σε ένα παιχνίδι όπου και οι δύο να παίζουν πρωταγωνιστικό/ισοδύναμο ρόλο. Η τρέλλα για μια ακόμα φορά κυριαρχεί στο σενάριο και στην οθόνη σας. Ορισμένες σκηνες -όπως αυτή που έχει στο background έναν μεγάλο πλανήτη- διαθέτουν εκπληκτικό scrolling καθώς, γιατί να το κρύψωμε άλλωστε, το





παιχνίδι εκτός από gameplay έχει και θαυμαστή τεχνική με γραφικά και ήχο που θα σας μείνουν αξέχαστα. Το στήσιμο είναι αυτό ένός platform αλλά το παιχνίδι είναι από τα ελάχιστα εκείνα που δεν μπορείς να πεις σίγουρα ότι ανήκει σε ένα μόνο είδος. Τώρα αν με ρωτήσετε γιατί δεν έγινε μέχρι στιγμής review του πρώτου μέρους... είναι μια πονεμένη ιστορία!



BOXING LEGENDS OF THE RING

για MEGA DRIVE

Βιαστήκαμε φαίνεται στο Mohamed Ali (το review μας σ'αυτό το GAMER) να πούμε ότι δεν κυκλοφορούν πολλα προγράμματα του είδους. Είναι λοιπόν ένα ακόμα παιχνίδι μποξ και οι πρώτες ειδήσεις λένε ότι είναι το καλύτερο που υπάρχει αυτή τη στιγμή στο Mega Drive (αγνοήστε λοιπόν τα σχόλια πάνω στο θέμα αυτό του φίλου συντάκτη Derek στο Review του). Ατμόσφαιρα, gameplay, εθιστικότητα μας υπόσχεται η σχεδόν άγνωστη Electrobrain. Φυσικά συγκρινόμενο με τον αριθμό των κινήσεων του Street Fighter 2 οι κινήσεις εδώ μοιάζουν περιορισμένες αλλά όπως και να το κάνουμε τα παιχνίδια που εξομοιώνουν αγώνες μποξ στηρίζονται περισσότερο σε μια ψευδαίσθηση ρεαλισμού που προσφέρουν παρά στα εφφέ. Είναι όμως κάτι παραπάνω από ένα απλό beat'em up καθώς πρέπει να βάλετε πολλές ώρες προπόνησης μαζί με ικανότητες για να σας κάνουν έναν από τους καλύτερους σ'αυτό το πρόγραμμα. Στρατηγική, κανόνες και προπόνηση είναι τα σημεία που η Electrobrain έχει δώσει με αξιοθαύμαστο τρόπο την μεγαλύτερη προσοχή. Ομως μην παρεξηγήσετε το παιχνίδι. Δεν είναι ένα πρόγραμμα που στηρίζεται στην στατιστική. Η στρατηγική είναι στον τρόπο που παίζετε. δεν μπορείτε να μπείτε μέσα στο ρινγκ και να κουνάτε τις γροθιές σας περιμένοντας να πετύχετε κάποια στιγμή τον αντιπαλό σας και να τον ρίξετε ξερό κάτω. Οχι, το παιχνιδι αυτό είναι για τους επαγγελματίες. Εννοώ π.χ. ότι κάθε μποξέρ έχει κάποια αντοχή που αν την χάσετε οι γροθιές σας θα είναι σχεδόν ανώδυνες για τον αντίπαλό σας ενώ η δικές του θα είναι σκέτο φαρμακι. Σκοπός σας είναι η ισορροπία ανάμεσα στην αποφυγη των αντίπαλων χτυπημάτων και το σωστό χτύπημα από μέρους σας την κατάλληλη στιγμή. Οσο για τα γραφικά, όπως βλέπετε κι εσείς έχουν ρεαλιστικότατη απόδοση των χαρακτήρων και των χαρακτηριστικών τους και θα νιώσετε ρίγη κάθε φορά που θα ανεβαίνετε στο ριγκ.











R-TYPE III

Super NES



Μαζί με το Nemesis της Konami το R-Type -κυρίως- της IREM ήταν το shoot'em up που άλλαξε τον κόσμο αυτού του είδους παιχνιδιών όταν εμφανίστηκε στα μέσα της περασμένης δεκαετίας. Ηταν και ένα από τα πρώτα παιχνίδια του Super NES που ήταν εντυπωσιακό αν και ειπώθηκε ότι είχε προβλήματα με την κίνηση των sprites του. Ο καιρός πέρασε και ήδη στην τρίτη έκδοση του παιχνιδιού.





Διατηρούνται όλα τα στοιχεία των προηγούμενων εκδόσεων και δεν υπαρχουν καθυστερήσεις στις κινήσεις των sprites. Μόλις κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία και περιμένουμε να το δούμε επίσημα και στην Ελλάδα.



DOCTOR ROBOTNIK's MEAN BEAN MACHINE

για MEGADRIVE







O Sonic δεν μπορεί να πέσει τόσο χαμηλά -όσο μπορεί για παράδειγμα να πέσει ο Mario- και δεν μπορεί να ασχολείται βέβαια με... φασόλια! Γι'αυτό η SEGA επιστράτευσε τον Robotnik που λόγω πάχους δείχνει ότι από την φύση του μπορεί να ασχοληθεί με όσπρια! Οταν λοιπόν ο Robotnik δεν κυνηγάει τον άφταστο σκατζόχειρο τότε τα βάζει με ανυπεράσπιστα όσπρια. Τα οποία θέλει να τα ζουλήξει μέχρι να τα εξαφανίσει. Και επειδή εδώ είναι Ελλάδα και έχουμε συναισθηματικούς λόγους να μην αφήσουμε κανέναν να αγγίξει τα φασόλια μας πρέπει να σταματήσουμε τον σατανικό καθηγητή. Πρόκειται για ένα ακόμα γεωμετρικό puzzle παιχνίδι όπως ήταν τα Tetris, Columns, Gem'X' κ.ο.κ. Αρκεί να βάζετε σε γραμμές τα κόκκινα με τα κόκινα, τα μπλέ με τα μπλε, τα πράσινα με τα πράσινα, τα USER με τα USER και τα σύκα με τα σύκα...









PINBALL DREAMS

για SUPER NES

Το καλύτερο παιχνίδι φλίππερ για την Amiga μεταφέρεται με επιτυχία απ'ό,τι βλέπουμε και στο μηχάνημα της Nintendo. Μέχρι στιγμής βέβαια δεν υπήρχε κάποιος σημαντικός ανταγωνισμός αφού το μόνο άλλο παιχνίδι για το S. NES ήταν ένα γιαπωνέζικο παιχνίδι με τίτλο Jaki Crush. με 256 χρώματα ταυτόχρονα και τέλειο scrolling δεν θα μπορείτε να ξεκολλήσετε από την οθόνη σας. Ελπίζουμε ότι και ο ήχος -που δυστυχώς δεν ακούσαμεθα είναι καταπληκτικός.





BLUES BROTHERS 2

για GAME BOY

Για όσους δεν το ξέρουν να πούμε οτι είχε κυκλοφορήσει στα μέσα του προηγούμενου χρόνου το πρωτότυπο Blues Brothers στο S.NES και εδώ είναι η συνέχειά του στο φορητό της Nintendo. Ακολουθεί ακριβώς το ίδιο στήσιμο με το ρπωτο μέρος και μπορείτε να πάρετε τον ρόλο του Jake ή τυυ Elwood και να περάσετε πολλά επίπεδα μέρι να τερματίσετε μαζεύοντας δίσκους και χρησιμοποιώντας τους σαν όπλα εναντίον των κακών sprites.







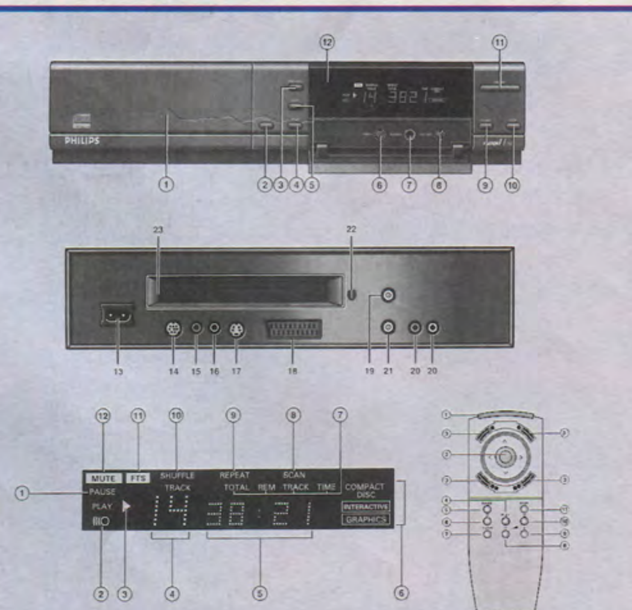
test

PHILIPS CD-i

ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Ηταν η πρώτη multimedia μηχανή που εμφανίστηκε στην αγορά και πριν από τρία χρόνια η μάχη μεταξύ CD-i και του πολύ πιο γνωστού CDTV έμοιαζε να ζωντανεύει την σύγκρουση του VHS με το Betamax πριν μια δεκαετία στα video. Ομως η πραγματικότητα ήταν διαφορετική. Το CDTV απέτυχε εμπορικά ενώ το CD-i έκανε όλο αυτό τον καιρό δειλά βήματα και ειδικά στην Ελληνική αγορά εμφανίστηκε μόλις φέτος. Είναι μια multimedia μηχανή βασισμένη στην CD τεχνολογία και εκτός του κεντρικού υπολογιστή της έχει ειδικό σχεδιασμό για FMV (Full Motion Video).

Για όσους απορούν το όνομα του σημαίνει Compact Disc Interactive. Οταν η Philips ξεκίνησε την κατασκευή του σκόπευε να το κάνει το σημείο αναφοράς όλων των ανάλογων μηχανημάτων της δεκαετίας του '90 αλλά και αργότερα ακόμα. Στον χώρο των ηλεκτρονικών μέσων αποθήκευσης υπάρχουν ηδη δύο στάνταρ, η compact κασσέτα και το CD, και τα δύο εφευρέσεις της Philips. Γιατί να



ΜΠΡΟΣΤΑ
1 Ο δίσκος των CD
2 Πλήκτρο open/close
3 Πλήκτρο επιλογής προηγούμενου κομματιού
4 Πλήκτρο επιλογής επόμενου κομματιού
5 Πλήκτρο Play
6 Θύρα εισόδου για τα τηλεκοντρόλ του CD-I
7 Θύρα ακουστηκών
8 Ρύθμιση έντασης ακουστικών
9 pause
10 Stop
11 AC power on/off
12 "Μάτι" εισόδου των υπέρυθρων ακτινών του τηλεκοντρόλ

ΠΙΣΩ
13 Βύσμα AC καλωδίου
14 Θύρα εισόδου περιφερειακών του CD-I (RS232 και πληκτρολόγειο)
15 Είσοδος τηλεκατεύθυνσης
16 Video έξοδος (CVBS)
17 Y/C (S-video) έξοδος
18 SCART
19 RF έξοδος
20 Audio έξοδος Αριστερά, Δεξιά
21 Είσοδος κεραίας
22 Επιλογέας καναλιού
23 Θύρα επέκτασης FMV

DISPLAY PANEL
1 CD pause active
2 Δείκτης λειτουργίας τηλεκοντρόλ
3 Disc Playing
4 Αριθμός κομματιού
5 Χρόνος που πέρασε ή απομένει
6 Δείκτης τύπου δίσκου
7 Δείκτες χρόνου
8 Ενεργοποίηση σάρωσης CD
9 Επανάληψη CD
10 "Ανακάτεμα" CD
11 CD FTS
12 Ενδειξη mute

ΤΗΛΕΚΟΝΤΡΟΛ
1 Ελεγχος υπέρυθρου τηλεκοντρόλ
2 Thumbstick
3 Πλήκτρα ελέγχου
4 Play
5 Pause
6 Πλήκτρο προηγούμενης επιλογής CD
7 "Κλείσιμο" ήχου- CD-I/TV πλήκτρο
8 Πλήκτο ελάτωσης ήχου
9 Πλήκτρο αύξησης ηχου
10 Επιλογή επόμενου κομματιού
11 Stop

μην τα καταφέρει και τώρα; Άλλωστε το μηχάνημα προσφέρει ήχο ποιότητας CD, animation/κίνηση και γραφικά ταυτόχρονα με κείμενο και φιλικό χειρισμό. Κάποια μικροπροβλήματα αντιμετώπισε στην αρχή -είχε πρωτοκυκλοφορήσει το '91 στην Αμερική- από την έλλειψη ποσότητας software παρόλο που πάνω από 200 μεγάλες εταιρίες δήλωσαν ότι θα ασχοληθούν μαζί του, τρεις από τις οποίες θυγατρικές της Philips με στόχο μόνο το software. Αν και οι εποχές έχουν αλλάξει και η multimedia πλευρά του μηχανήματος έχει αρχίσει να πιέζεται από την ανερχόμενη δύναμη του PC CD-ROM, το CD-i παίρνει ξανά την παγκόσμια πρωτοπορεία αφού στις διάφορες παραλλαγές του παίζει όλων των ειδών τα CD (μουσικής, CD-G, Photo CD) καθώς και με την προσθήκη ενός περιφερειακού παίζει και... ψηφιακό video.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

CPU: Motorola 608040 (32-bit)

Μνήμη: 1Mbyte RAM

Ανάλυση: 384*280 σε κανονική οθόνη, 560 pixels σε interlace mode, 768 οριζόντια σε οθόνη διπλής ανάλυσης, 768*560 σε υψηλή ανάλυση.

Χρώματα: μέχρι 32.768 (RGB 555) από παλέττα 16.7 εκατομμυρίων.

Ηχος: *CD ψηφιακός ήχος* - μέχρι 1.2 ώρες (72 λεπτά)

ADCPM A επιπέδου (ήχος ανάλογος νέου δίσκου βυνιλίου) μέχρι 2.4 ώρες

ADCPM B (ήχος ανάλογος μετάδοσης FM ραδιοφώνου) μέχρι 4.8 ώρες

ADCPM C (ήχος ανάλογος μετάδοσης AM ραδιοφώνου) μέχρι 9.6 ώρες

ΕΞΩΤΕΡΙΚΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ

Το CD-i είναι ένα πλήρες μηχάνημα που δέχεται πολλά περιφερειακά όπως ποντίκια, trackerball, joystick, graphic tablet κλπ. Υπάρχει γι'αυτά λοιπόν όχι μόνο μία αλλά δύο ειδικές θύρες η μία μπροστά και η άλλη πίσω καθώς ειναι πολύ φυσικό να χρειάζεστε περισσό-



GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES

INTERNATIONAL TENNIS OPEN

Το CD-I περίμενε αρκετό καιρό για καλό software. Ευτυχώς αυτο το παιχνίδι είναι πραγματικά καλό. Οι προγραμματιστές γέμισαν το CD με ψηφιοποιημένους ήχους και ακόμα πιο... ψηφιοποιημένα γραφικά! Και το παιχνίδι; Από τα καλύτερα παιχνίδια τέννις αν και δεν υπάρχει επιλογή για two player.

Το παιχνιδι είναι κατασκεύασμα της Infogrames και χρησιμοποιεί την νέα τεχνολογία και την δύναμη του μηχανήματος για να σας δώσει ένα παιχνίδι που να πλησιάζει τα στάνταρ της τηλεόρασης έστω κι αν μερικές φορές η κίνηση σπάει κάπως.

Το πρόγραμμα ξεκινάει με θαυμάσια μουσική κατευθείαν από το CD και μετά είναι οι επιλογές: αν θα παίξετε έναν αγώνα ή τουρνουά και διάφοροι τρόποι χειρισμού. Αφού φέρετε το παιχνίδι στα μέτρα σας επιλέγετε έναν από τους τέσσερις αντιπάλους που δίνει το πρόγραμμα. Μετά ειναι το έδαφος στο οποίο θα παίξετε, χορτάρι, χώμα ή πλαστικό γήπεδο. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού έχετε και ψηφιοποιημένο σχολιασμό που αν τον βαρεθείτε μπορείτε να τον κλείσετε. Για την ακρίβεια, όλα είναι ψηφιοποιημένα. Φωνές από το πληθος, οι ήχοι της μπάλλας και της ρακέτας κ.ο.κ.

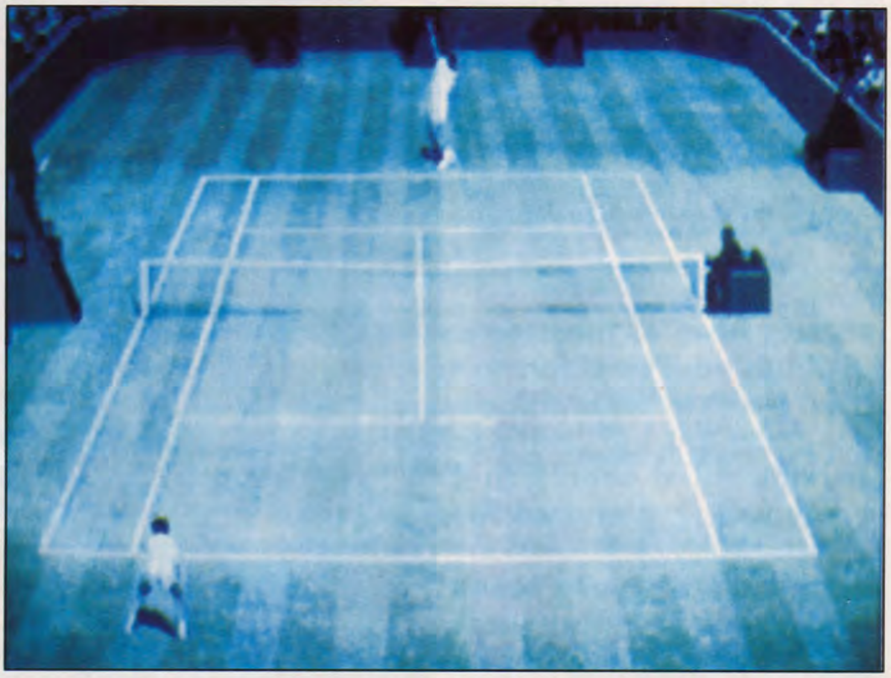
LINK: The Faces of Evil

Ναι, ναι ο γνωστος Link από το Zelda πήρε την άδεια της Nintendo να εμφανιστει στο CD-i. Δεν είναι RPG περιπέτεια αλλά μάλλον ένα platform με άλματα, αποφυγή κακών κλπ. Δεν εκμεταλλεύεται τις δυνάμεις του μηχανήματος αλλά οι πιστοί των platform δεν θα απογοητευθούν.

VOYEUR

Ενα παιχνίδι που θυμίζει σαπουνόπερα αφού παίρνετε τον ρόλο ενός "ματάκια" που έχει σκοπό του να αποκαλύψει τα σκοτεινά σχέδια της οικογένειας των hawke μέσα στην ίδια τους την έπαυλη! Τρέμε Λάμψη!

τερα από ένα τέτοια περιφερειακά (πχ. joystick και mouse) ταυτόχρονα. Υπάρχουν πάντως κάποιες διαφορές ανάμεσα στις δύο αυτές θύρες που δεν επιτρέπουν την χρήση "ασύμβατων" μεταξύ τους περιφερειακών και γι'αυτό καλύτερα να συμβουλευτείτε το manual πάνω στο θέμα.



ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Με το που ξεκινάτε βλέπετε τα ακόλουθα εικονίδια στην οθόνη σας:

INFO: υπάρχει για την περίπτωση που θέλετε κάποια βοήθεια στην αρχή ή για να παίξετε κάποιο CD μουσικής.

SETTINGS: Για να φτιάξετε μόνοι σας την εκκίνηση του συστήματος όπως σας αρέσει.

DIM: Για να μειώνετε την ένταση του φωτισμού στην οθόνη σας όταν δεν χρησιμοποιείτε το σύστημα, θυμίζοντας τους screen savers των υπολογιστών.

MEMORY: Η μνήμη την οποία χρησιμοποιείτε για τα παιχνιδια ή απλά για να "τρέξετε" τα υπολοιπα CD.

OPEN/close: ανοιγοκλείνετε την θύρα του CD.

Τα αρχικά εικονίδια αναλύονται σε περισσότερα στην συνέχεια:

INFO SCREEN

Προσφέρει βοήθεια και πληροφορίες ανάλογα με την ενέργεια που θέλετε να κάνετε. Κατά έναν τρόπο καταργεί τα manual. Από εδώ σας δίνονται οι δυνατότητες να αλλάξετε γλώσσα επιλέγοντας από μία μεγάλη λίστα. Και φυσικά όλα εδώ είναι "point and click" με το mouse.

SETTINGS SCREEN

Οπως βλέπετε η οθόνη σας επιτρέπει να αλλάξετε τα settings του παίκτη. Μπορειτε για παράδειγμα να αλλάξετε την ώρα και την ημέρα καθώς και τον τρόπο με τον οποίο εμφανίζονται. Για τα ακουστικά CD μπορείτε να διαλέξετε την επιλογή repeat ώστε να παίζεται ολόκληρο το CD ή απλώς ένα κομμάτι, να ορίσετε τον χρόνο σάρωσης του δίσκου σε 5, 10, 20 δευτερόλεπτα κλπ. Ειδικότερα:

Time: Επιλέγετε ρολόι 24 ή 12 ωρών.

Date: Επιλέγετε Ευρωπαϊκό ή Αμερικάνικο τρόπο απρουσίασης της ημερομηνίας.

Time/date set: Με τα κατάλληλα βελάκια αλλάζετε τις ενδείξεις.

Default Volume setting

Αλλάζετε την ένταση του ήχου με το + και - όπου κάθε αλλαγή αντιστοιχεί σε διαφορά 3dB.

DIM

Επιλέγοντας το DIM θα δειτε οτι η φωτεινότητα της οθόνης θα κατέβει υπερβολικά. Αυτό γίνεται για να προστατευθεί το μόνιτόρ σας. Αν δεν το διαλέξετε μετά από λίγη ώρα θα ενεργήσει μόνο του σαν screen saver.

MEMORY

Ενα σημείο του μηχανήματος που θα σας αρέσει να παίζετε συνέχεια μαζί του είναι η μνήμη. Και ο τρόπος με τον οποίο εμφανίζει την διαχειρησή του είναι εντελώς... εθιστικός! Βλέπετε την ημερομηνία, τους τίτλους και τον αριθμό της μνήμης που χρησιμοποιείται. Για να σβήσετε ένα αντικεί-



μενο από την μνήμη χρησιμοποιείτε το mouse και το μαρκάρετε διαλέγοντας ύστερα την επιλογή delete. Αν αποφασίσετε ότι κάνατε λάθος προλαβαίνετε να σώσετε την κατάσταση με το undo.

PHOTO CD

Κατασκευασμένο από την Kodak το Photo CD είναι ακριβώς αυτό που λέει το όνομά του ένα compact disk όπου μπορείτε να αποθηκεύσετε τις φωτογραφίες σας. Η διαδικασία είναι απλή, πηγαίνετε τις φωτογραφίες σας στα ειδικά καταστήματα της Kodak που έχουν το σύστημα και αυτοί σας τα μεταφέρουν σε CD (εννοείται οτι δεν το άκνουν δωρεάν!). Κάθε δίσκος μπορεί να περιέχει μέχρι και 100 φωτογραφίες τις οποίες μπορείτε να δείτε από το CD-I σας είτε μία μία είτε σε slideshow. Μπορείτε ακόμα να ζουμάρετε για να δείτε συγκεκριμένες λεπτομέριες. Τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε είναι απλά: βάζετε το Photo CD στο μηχάνημα το οποίο ενεργοποιείται, επιλέγετε το play CD-I και το πρόγραμμα του δίσκου εμφανίζεται στην οθόνη. Οπως και στα υπόλοιπα δισκάκια μπορείτε να αλλάξετε την γλώσσα και τα υπόλοιπα στοιχεία της οθόνης.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Το μηχάνημα έρχεται μαζί με καλώδια AC, Audio L-R ενώ το μηχάνημα μπορεί να δεχτεί ένα σωρό περιφερειακά όπως CD-I mouse, roller controller, CD-I Trackball, Video cable, Thumbstick τηλεκοντρόλ, καλώδιο Scart και joystick.





DIGITAL VIDEO

Οι τρεις μεγαλύτερες εταιρίες στον χώρο της τεχνολογίας η Philips, η Sony και η Matsushita άλλαξαν πριν από έναν χρόνο περίπου τα στάνταρ στον τομέα του laser disk. Αυτό σημαίνει ότι σύντομα θα βλέπουμε ψηφιακά έργα από μηχανήματα όπως το CD-i.

Το μηχάνημα της Philips δεν έχει ενσωματωμένη την δυνατοτητα αυτή - όπως δεν την έχει και κανένα άλλο μηχάνημα μέχρι στιγμής- για να παίξει τα καινούρια δισκάκια με την συμπιεσμένη data. Ομως με την προσθήκη του Digital A/V Module -που η Philips κυκλοφόρησε για το CD-i πρωτη από όλους- που βλέπετε στην φωτογραφία μπορείτε να έχετε τον ψηφιακό κινηματογράφο σπίτι σας αφήνοντας τους άλλους στους μεγάλους ψηφιακούς δίσκους τους και τα εξειδικευμένα μηχανήματά τους. Η ποιότητα ήχου είναι τέλεια και η εικόνα τουλάχιστον στα επίπεδα ενός S-VHS video. Ηδη έχουν κυκλοφορήσει αρκετές κινηματογραφικές ταινίες σε αυτο το format αλλά και μουσικά video clips - των οποίων δεν βάζουμε φωτογραφία γιατί αυτό που είχαμε χαρακτηρίστηκε από τον αρχισυντάκτη ως πολύ φλώρικο!-. Η Paramount μας υποσχέθηκε μέχρι και 50 τίτλους κατά την Ανοιξη και 3 με 5 ταινίες κάθε μήνα.

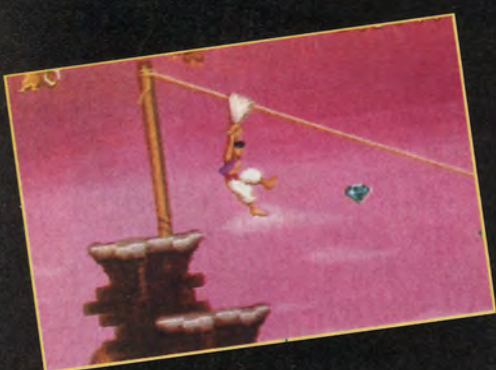


Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του Digital Video είναι: 1Mbyte μνήμη, "τρέχει" οθόνες κανονικής ανάλυσης σε 24, 25 και 30 frames το δευτερόλεπτο, υποστηρίζει μέχρι 72 λεπτά Full-screen motion video και ήχο σε ένα δίσκο με συμπίεση δεδομένων 1:100.

Aladdin







Πολυσυζητημένο, διαφορετικό και άψογο. Ενα ακόμα platform; Ναι, αλλά εδώ γίνονται πράγματα και θαύματα. Δεν είναι μόνο τα 100 τουλάχιστον άτομα που συνέβαλαν στην κατασκευή του -αναρωτιέμαι αν φτάνουν όλες οι πωλήσεις του παιχνιδιού για να πληρωθούν ικανοποιητικά όλοι αυτοί!- αλλά και ο φανταστικός ήχος, το φανταστικό animation και τα άψογα backgrounds.

Ομως ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Υπάρχει κάπου ένα δυνατό βασίλειο, ένας κακός μάγος, μία πριγκήπισσα, και ένας ήρωας. Α, ναι αυτή τη φορά υπάρχει και ένα τζίνι -όχι, όχι ο ψηλός με το λουστρίνι, ο άλλος ντε ο χοντρός με την οβομαλτίνη-. Εσείς ευτυχώς παίρνετε τον ρόλο του ήρωα και την υπόλοιπη δουλειά την κάνει το τζίνι. Εσείς απλώς πηδάτε, χτυπάτε με το σπαθί και εκτοξεύετε μήλα που εξαφανίζουν τους αντιπάλους. Γελάτε; Μην γελάτε γιατί φαίνεται ότι δεν έχετε φάει ιπτάμενο μήλο - χειρότερο από αναπτήρα είναι! Αφού ρυθμίσετε την δυσκολία, την μουσική και τον ήχο παρακολουθείτε την εισαγωγή του παιχνιδιού. Τίποτα το τρομερό αλλά η ατμόσφαιρα είναι γεμά-



τη ποιότητα.

Η ιστορία εμφανίζεται με ενδιάμεσες στατικές οθόνες που ενθουσιάζουν με τα γραφικά και τον σχεδιασμό τους και κυρίως με τα χρώματά τους. Τουλάχιστον για την πρώτη φορά που θα παίξετε πρέπει να τα δείτε. Μπορεί βέβαια να περιμένατε και εισαγωγή με εκπληκτικό animation αλλά δεν υπάρχει τίποτα τέτοιο. Ολο το cartridge -που δεν πρέπει να είναι μεγαλύτερο από 1.5Mbyte- έχει δοθεί για τα γραφικά και το gameplay και αυτό τελικά ειναι που κάνει το παιχνίδι τόσο καλό.







Μετά έρχεστε σε επαφή με ένα πρόγραμμα που δείχνει τόσο όμορφο και παίζει τόσο ομαλά που από μόνα τους αυτά τα χαρακτηριστικά σε κάνουν να μην θέλεις να αφήσεις το joystick από τα χέρια σου. Τα καλύτερα σημεία του είναι τα χιουμοριστικά αλλά και τα κινηματογραφικά όπου ενώ πέφτετε σε μια χαράδρα χωρίς ελπίδα σωτηρίας ξαφνικά ένα ιπτάμενο χαλί σας σώζει! Πραγματικά ανατρίχιασα!

Η μεγαλύτερη βαθμολογία όμως πρέπει να πάει σίγουρα στους ανθρώπους που δούλεψαν για το animation υπάρχουν στιγμές που πραγματικά πιστεύεις ότι παρακολουθείς κινούμενα σχέδια. Τα sprites φαίνεται οτι είναι σχεδιασμένα ξέχωρα απο το υπόλοιπο σκηνικό σε κάτι που θυμίζει έντονα Prince of Persia αλλά σε πολύ καλύτερη έκδοση. Οι σκηνές επίσης της διαφυγής σας από τις σπηλιές είναι τέλειες από άποψη κινηματογραφική ιδίως όταν σας κυνηγούν μεγάλοι βράχοι. Μπορεί να μην υπάρχουν passwords στο παιχνίδι -αφού είναι πολύ εύκολο να το τελειώσει κανείς αν και στα 3 τελευταία επίπεδα θα φτύσετε αίμα!- αλλά σώζετε την θέση σας στα πιθάρια που έχουν την φάτσα του τζίνι.

Για το χιούμορ μίλησα; Οχι; Ε, λοιπόν αυτό είναι ένα στοιχείο που ξεχυλίζει στο παιχνίδι. Ολοι οι ήρωες και οι συμπρωταγωνιστές κάνουν γκριμάτσες συνεχώς, χοροπηδάνε όταν πατάνε σε αναμένα κάρβουνα, καμήλες που... φτύνουν όταν πέφτετε πάνω τους σκοτώνοντας όποιον βρεθεί μπροστά τους, ο abu, το πιθηκάκι που σας συνοδεύει έχει καταπληκτική φάτσα και αν χάσετε ζωή βλέπετε το υπέροχο: σα να βρίσκεστε στο ρινγκ ο abu σας κάνει αέρα και το τζίνι κάνει τον προπονητή σας προσπαθώντας να σας συνεφέρει! Και ο έμπορος που πουλάει τα αγαθά του για μερικά ρουμπίνια; Αυτός κάνει ένα πραγματικό σώου εμφανίζοντας από το μηδέν ολόκληρο το μαγαζί του. Από αυτόν μπορείτε να αγοράσετε ευχές και ζωές. Ενέργεια βέβαια μπορείτε να πάρετε και από τις μπλε καρδούλες που υπάρχουν σχεδόν παντού και το να χάσετε μια ζωή από έλλειψη ενέργειας είναι κάτι σπάνιο αλλά συμβαίνει και στα καλύτερα... τζίνια! Οι ζωές ευτυχώς είναι κάτι που δεν λείπει από το παιχνίδι και μπορείτε να μαζέψετε μέχρι και 9 από το δεύτερο επίπεδό σας. Σ'αυτό βοηθούν και τα...



BONUS LEVELS

Ναι, ναι εδώ μπορείτε να πάρετε με άμεσο ή έμμεσο τρόπο ζωές. Αμεσα παίρνοντας τα εικονίδια που προσφέρουν ζω-



1-2 ΠΑΙΚΤΕΣ

του
Derek dela Fuente

ΓΕΝΙΚΑ

Είναι περισσότερο ένα παιχνίδι δράσης με άλματα και πρωτοτυπία. Αν δεν ήταν και τόσο εύκολο θα το έβαζα στο Top στις πρώτες θέσεις. Τώρα αξίζει κυρίως για την τεχνική του.

ΑΝΤΟΧΗ

Ενα αριστούργημα με αντοχή μιας βδομάδας.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ο,τι καλύτερο μπορεί να δώσει το Mega Drive.

ΗΧΟΣ

Η μουσική είναι ατμοσφαιρική.

GAMEPLAY

Πολύ εύκολο και πολυποίκιλο.

84



ές και έμμεσα κερδίζοντας ρουμπίνια με τα οποία αγοράζετε από τον έμπορο τις απαραίτητες ζωές. Υπάρχουν δύο bonus επίπεδα: ένα που θυμίζει μονόχειρα ληστή και το μόνο που χρειάζεται είναι τύχη και ένα άλλο όπου το πιθηκάκι σας προσπαθεί να αποφύγει τα κοφίνια και τις πέτρες που έρχονται εναντίον του και να μαζεύει τα bonus. Το μόνο κακό είναι ότι χάνετε αρκετά εύκολα αλλά όταν υπάρχει περίπτωση να κερδίσεις έστω και μία ζωή αξίζει τον κόπο.









+ Τα γραφικά είναι τέλεια, ο ήχος αληθινός, τα backgrounds κινηματογραφικά και το gameplay εύκολο.

− Πολύ εύκολο. Εφτασα στο 7ο επίπεδο την πρώτη μέρα και το τέλειωσα σε πέντε μέρες.

JIMMY CONNORS TENNIS





1-2 ΠΑΙΚΤΕΣ
των
Α. Gore Κοτζιά
Π. Δημοπούλου

Ας διαβάσουμε τις οδηγίες του παιχνιδιού αρχικά: "Μόλις ο παίκτης σας βρεθεί στη σωστή θέση για να χτυπήσει τη μπάλα κρατήστε πατημένο ένα από τα Α ή Β κουμπιά. Ο παίκτης θα σταματήσει να τρέχει και θα ετοιμαστεί για τη βολή. Αφήστε το κουμπί για να κτυπήσετε τη μπάλα..."

Ωραία, αυτό ακούγεται αρκετά εύκολο. Το μόνο που δε λέει το manual είναι ότι το κουμπί Α είναι για "κανονικό" χτύπημα ενώ το Β για πιο "δυνατό" χτύπημα. Ούτε και το ότι μπορείτε να αλλοιώσετε την πορεία της μπάλας κρατώντας πατημένο το δεξιά ή το αριστερά αφού πατήσετε το Α ή το Β. Α ναι, ο χρόνος που κρατάτε πατημένο το Α ή το Β επηρεάζει τη γωνία και τη δύναμη της βολής. Ας μην ξεχάμε ότι κρατώντας πατημένο το επάνω ή το κάτω μεταβάλλετε το ύψος της βολής. Τώρα, πως είναι δυνατόν να πραγματοποιήσετε μια τέτοια βολή την ώρα που η μπάλα έρχεται προς το μέρος σας με διακόσια χιλιόμετρα την ώρα... και μάλιστα σε ένα μέρος του γηπέδου αρκετά μακριά σας! Ποιός ξέρει; Γενικότερα για να ανταπεξέλθετε στο δύσκολο gameplay του παι-





χνιδιού πρέπει να είσαστε "υπερβιονικό χταπόδι!".

Μετά από μερικές ώρες παιχνιδιού, ίσως καταφέρετε να κινήσετε άνετα, και να έχετε τον πλήρη έλεγχο της μπάλας. Υπάρχουν τρία levels (επίπεδα) δυσκολίας. Παρ' όλα αυτά ακόμα και το begginer level (για αρχάριους) είναι δύσκολο. Για να αποκτήσει το παιχνίδι ενδιαφέρον, σας συνιστούμε να παίξετε με κάποιο φίλο σας.

Το Jimmy Connors Tennis είναι ένα καλούτσικο παιχνίδι φτάνει να το μάθετε. Μια καλή προσπάθεια απ'την UBI SOFT, που όμως δεν αρκεί.

+ Γρήγορο, και ενδιαφέρων για αυτούς που ασχολούνται με ΤΕΝΝΙΣ.

− Δύσκολο GAMEPLAY, αδύνατη η ολοκλήρωση του παιχνιδιού.

ΓΕΝΙΚΑ

Μια καλή προσπάθεια εξομοίωσης του γνωστού αθλήματος τέννις. Απογοητευτικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το πολύ δύσκολο gameplay. Με πολύ εξάσκηση, κάτι γίνεται, παρ'όλα αυτά δεν πιστεύουμε ότι αξίζει να ασχοληθείτε τόσες ώρες για να το μάθετε.

ΑΝΤΟΧΗ

Αυτοί που ασχολούνται με το άθλημα ΤΕΝΝΙΣ ίσως ασχοληθούν καμιά ωρίτσα, όσο για τους άλλους θα τα παρατήσουν αμέσως.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Καλούτσικα, με αρκετά καλούς χρωματισμούς.

ΗΧΟΣ

Απλά εφφέ, χωρίς ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

GAMEPLAY

Δύσκολος χειρισμός. Απαιτεί ώρες εξάσκησης.



62



1-2 ΠΑΙΚΤΕΣ
του
Derek dela Fuente

BALLJACKS

NAMCO

Δεν συνηθίζεται στις μέρες μας να εμφανίζονται παιχνίδια τα οποία δεν μπορείς να συγκρίνεις με κάτι άλλο. Το Balljacks όμως είναι πολύ διασκεδαστικό ιδίως όταν παίζετε ενάντια σε έναν φίλο. Υπάρχουν πολλές διαβαθμίσεις στα επίπεδα δυσκολίας και επιλογές αλλά σαν ιδέα είναι απλό.

Στις δύο πλευρές της οθόνης υπάρχουν δύο ρομπότ και πίσω από αυτά δύο ζώνες γεμάτυες με μπάλλες. Κινείτε λοιπόν το ρομπότ σας έτσι ώστε να παίρνει τις μπάλλες και να τις στέλνει στην πλευρά του αντιπάλου σας. Σας παίρνει περίπου 10 δευτερόλεπτα να διασχίσετε την οθόνη και να γυρίσετε πίσω έχοντας πάντα για στόχο σας τις μπάλλες. Δίνοντας χτυπήματα στις μπάλλες μπορείτε να τις κάνετε να κινούνται και ο αντίπαλος μόλις που θα τις προλαβαίνει να τις μαζεύει πάλι. Ακούγεται μπερδεμένο και αυτό γιατί είναι απόλυτα εθιστικό αλλά δεν προβλέπεται να κάνει μεγάλη εντύπωση.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα παιχνιδάκι από την Namco που στοχεύει στους μικρότερους παίκτες και κυρίως σε όσους θέλουν ένα ξεκούραστο διπλό. Τίποτα περισσότερο.

ΑΝΤΟΧΗ

Με καλή παρέα όλα γίνονται. Μόνο τα γραφικά θα σας απομακρύνουν από την οθόνη. Επρεπε να είχε κυκλοφορήσει τις πρώτες μέρες του Mega Drive.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Η τεχνική του δεν εκμεταλλεύεται τις δυνάμεις του Mega Drive.

ΗΧΟΣ

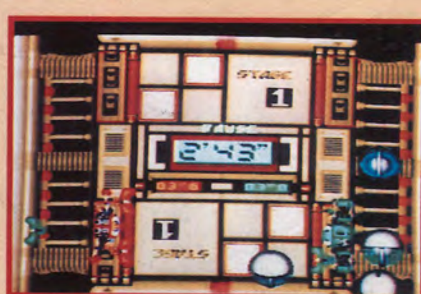
Στα ίδια επίπεδα με τα γραφικά. Απλώς αξιοπρεπή εφφέ και μουσικούλα.

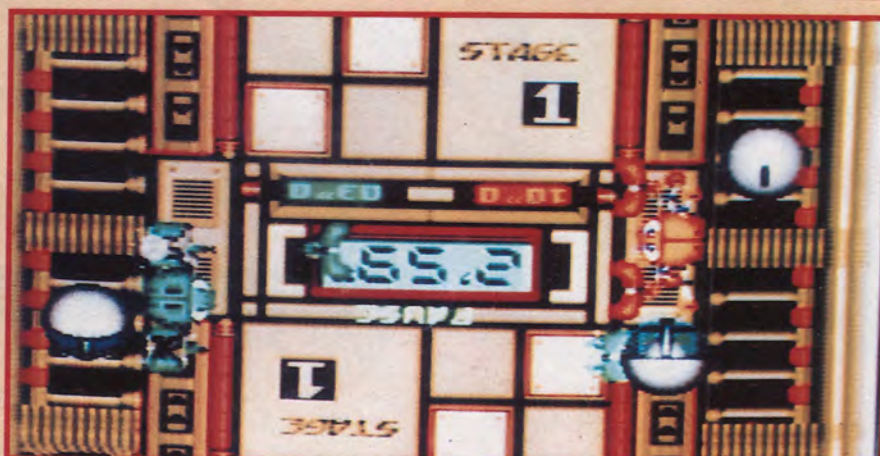
GAMEPLAY

Το διπλό είναι αυτό που κάνει το παιχνίδι εθιστικό. Αν και οπτικά είναι από τα φτωχότερα παιχνίδια της κονσόλας μπορεί να παίζετε ώρες.

75







\+ Παίζει διπλό...

− Εχει μέτρια γραφικά, μέτριο ήχο, μέτριο gameplay...

PINBALL DREAMS



Οταν το παιχνίδι πρωτοήρθε στα χέρια μου κυριολεκτικά ενθουσιάστηκα. Ενα παιχνίδι φλίπερ είναι ιανικό για μια φορητή κονσόλα. Εφτασαν λίγα όμως λεπτά παιχνιδιού για να εξαφανίσουν την αρχική ευδαιμονία. Γιατί όμως; Τί ήταν αυτό που έκανε ένα εξαιρετικό παιχνίδι σε άλλα φορμάτ (PC και Amiga) να μην μου αρέσει καθόλου. Η απάντηση βρέθηκε γρήγορα: το φρικτό scrolling.

Τα πάντα κινούνται πολύ γρήγορα σχηματίζοντας ένα ακαθόριστο συνοθύλευμα στην οθόνη σας και γίνεται σχεδόν αδύνατο να παρακολουθήσετε τι συμβαίνει. "Το πρόβλημα του scrolling είναι γενικό στο Gameboy" θα αντιτείνετε και θα έχετε δίκιο.

Είναι γεγονός πως ο κάθε κάτοχος αυτού του χαριτωμένου κατά τ' άλλα φορητού μαθαίνει να ζει με αυτό το μειονέκτημα. Υπάρχουν όμως εξαιρετικά καλοφτιαγμένα παιχνίδια (όπως το Mario Land) τα οποία ελαχιστοποιούν το πρόβλημα και παίζονται ευχάριστα.

Τελικά αποδεικνύεται ότι με καλούς προγραμματιστές και προσεγμένη δουλειά μπορείς να ξεπεράσεις πολλές ελλείψεις του hardware. Το Pinball Dreams αποτελεί ένα κλασσικό παράδειγμα βιαστικά φτιαγμένης μεταφοράς ενός επιτυχημένου τίτλου, με σκοπό μια γρήγορη εμπορική επιτυχία, χωρίς να λαμβάνονται υπ' όψη οι ιδιαιτερότητες του κάθε μηχανήματος.

Αυτό μου θυμίζει πριν λίγα χρόνια το πρόβλημα που είχαν οι οκτάμπιτοι υπολογιστές. Μεταφορές πολύ καλών παιχνιδιών από δεκαεξάμπιτους ήταν φρικτές (βλέπε Kick Off!). Τελικά ίσως να μην το κάνουν και ηθελημένα πάντοτε οι εταρίες. Σίγουρα σπανίζουν οι καλοί προγραμματιστές για Z-80



(ο επεξεργαστής του Gameboy) σίγουρα σπανίζουν στις μέρες μας.

Ολα αυτά φέρνουν στο νου μου ένα άλλο φλιπεράκι για Gameboy, το Revenge of Gator. Εκείνο ήταν ένα εξαιρετικό παιχνίδι γιατί οι προγραμματιστές είχαν βρει έναν πανέξυπνο τρόπο να ξεπεράσουν το πρόβλημα του σρολλαρίσματος. Αντί να κινείται η οθόνη ακολουθώντας την πορεία της μπάλλας, μεταφερόταν κατ' ευθείαν στο νέο τμήμα της πίστας. Απλή και λειτουργική ιδέα.



1 ΠΑΙΚΤΗΣ

του
Γ. Φαρμάκη

ΓΕΝΙΚΑ

Αν θέλετε οπωσδήποτε φλιπεράκι καλύτερα κοιτάξτε κάποιο άλλο.

ΑΝΤΟΧΗ

Αν το αντέξετε στην αρχή δεν βλέπω το λόγο να μην το αντέχετε για καιρό!

ΓΡΑΦΙΚΑ

Αρκετά καλή η μεταφορά για τις δυνατότητες του μηχανήματος.

ΗΧΟΣ

Ενα φλιπεράκι δεν χρειάζεται και σπύδαίο ήχο.

GAMEPLAY

Τι βαθμό να βάλεις σε ένα παιχνίδι που δεν μπορείς να το παίξεις;

62

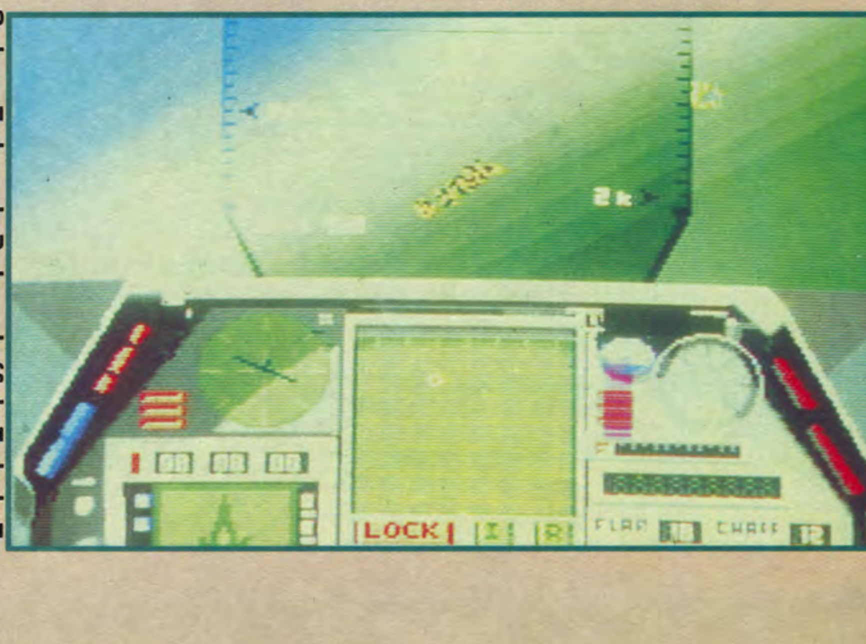
SUPER STRIK

Οι εξομοιωτές είναι το δυσκολότερο είδος παιχνιδιού για να προγραμματιστεί στο Super NES. Με την έκδοση του PC να χρειάζεται τουλάχιστον 8 Mbytes στον δίσκο η μεταφορά του παιχνιδιού σε κονσόλα/cartridge σημαινει οτι θα πρέπει να βελτιώσεις τον κώδικα ώστε να φτάνει μόλις το 1 Mbyte. Πέρα από την τεχνική πλευρά του χειρισμού είναι και η έλλειψη keyboard που μπορεί να σε κάνει να σκεφτείς ότι δεν θα ήταν ποτέ δυνατό να έχεις ένα αξιοπρεπές παιχνίδι σαν το Strike Eagle στην κονσόλα σου. Ομως τίποτα από όλα αυτά δεν θα μπορούσε να ήταν πιο μακριά από την αλήθεια. Το παιχνίδι είναι θαυμάσιο στον χειρισμό, οπτικά και στην απόκρισή του. Αυτό που σας προσφέρεται μέσα από το cartridge είναι το briefing, μάχη στον αέρα, επιθέσεις εδάφους, επιλογή να προσγειώσεις το F-15 σου πάμπολλες αποστολές καθώς και ένα αρκετά εξειδικευμένο cockpit που θα ικανοποιήσει τους γνώστες των εξομοιωτών. Η 3D εμφάνιση του παιχνιδιού είναι μια ακόμα νέα πλευρά του προγραμματισμού στο Super NES και μάλιστα μία καταπληκτική πλευρά. Με την επιλογή να βλέπετε από το σκάφος σας τον έξω κόσμο σε πολλές γωνίες συμπεριλαμβανομένης της έξω από το σκάφος δεν υπάρχουν πολλά που έχει να ζηλέψει αυτό το πρόγραμμα από τα αντίστοιχα στους υπολογιστές.



Πρώτα αρχίετε με την ενημέρωσή σας γύρω από την αποστολή και πρέπει να καταστρέψετε τους στόχους που είναι σημειωμένοι στον χάρτη. Επίσης σας δίνονται ένα σωρό άλλες πληροφορίες και ξεκινάτε! Το να απογειώσεις το σκάφος σου είναι κάτι το απλό αλλά το να το καθοδηγήσεις στα σωστά σημεία της αποστολής είναι κά.τι που χρειάζεται ιδιαίτερες ικανότητες και πρέπει συνεχώς να συμβουλεύεσαι τους χάρτες. Θα ανακαλύψετε ακόμα ότι κάθε πλήκτρο στο joypad σας βγάζει είτε σε ένα νέο μενού ή πατώντας κάποια κατεύθυνση στο joypad σε συνδιασμό με πλήκτρα σε ακόμα περισσότερες επιλογές.

Ευτυχώς το manual που συνοδεύει το πρόγραμμα είναι πολύ λεπτομερές και χρειάζεται ένα γερό διάβασμα στην αρχή. Για παράδειγμα τα "φτερά" του joypad σας που συνήθως δεν χρησιμοποιούνται εδώ είναι επιφορτισμένα με την αποστολή να εκτοξεύουν τα chaff. Το X αυξάνει την ταχύτητα, το select/B επιλέγει τον τύπο των πυραύλων, το Y κατεβάζει την ταχύτητα και οι συνδιασμοί των πλήκτρων είναι τόσοι πολλοί που καλύπτουν ένα πληκτρολόγιο πράγμα που αρχικά θα σε μπερδέψει αλλά μετά θα τα κάνεις μηχανικά. Ενα από τα πιο ενθουσιώδη σημεία του παιχνιδιού είναι η αερομα-



E EAGLE





χίες όπου θα διαπιστώσετε ότι οι αντίπαλοι είναι ιδιαίτερα ευφυείς και όπως τους καταδιώκετε εσείς θα βρεθείτε πολλές φορές "λοκαρισμένοι" από εχθρικό σκάφος. Οπότε θα πρέπει να αρχίσετε τις μανούβρες με τις ικανότητες που ελπίζουμε ότι διαθέτετε για να ξεφύγετε.

Μερικές από τις πανοραμικές οπτικές του παιχνιδιού θα μπορούσαμε να πούμε ότι τα γραφικά μοιάζουν με εκείνα του Strike Commander (!) και θα σας δοθεί μια θαυμάσια οπτική άποψη των πλοίων από πάνω αλλά και στην ευθεία στην γραμμή του ορίζοντα. Καθώς θα περνάτε πάνω από ξηρά η λεπτομέρια στα κτίρια αυξάνεται καθώς πλησιάζετε και το scaling μέσω της τεχνικής του mode 7 είναι πολύ όμορφα προγραμματισμένο.

Το Super Strike Eagle μπορεί να παιχθεί σαν ένας πλήρης "ενηληκιωμένος" εξομοιωτής ή απλά να επιλέξετε να παίξετε ορισμένα μέρη του όπως είναι οι αερομαχίες. Αυτό για να καταφέρει το πρόγραμμα να πλησιάσει πιο εύκολα τους παίκτες που θέλουν γρήγορη arcade δράση και βλέπουν την εξομοίωση σαν δευτερεύοντα παράγοντα.

Ολη την ώρα που παίζετε τα στοιχεία που δίνει ο υπολογιστής του σκάφους γεμίζουν την οθόνη σας: κατεύθυνση, ταχύτητα, ύψος, στόχους για τους πυραύλους, τεχνητό ορίζοντα, οθόνη μηνυμάτων, ποικίλα ραντάρ.

+ Ο καλύτερος εξομοιωτής αεροπλάνου σε κονσόλα μέχρι στιγμής. Γρήγορο, με φανταστικά χρώματα και γραφικά. Πάρα πολλές αποστολές.

− Το μόνο αρνητικό που βρήκαμε στο παιχνίδι είναι ότι θα χρειαστείτε τουλάχιστον μία ώρα για να συνηθίσετε το κοντρόλ.



1 ΠΑΙΚΤΗΣ
του
Derek Dela Fuente

ΓΕΝΙΚΑ

Μιλάμε για τον καλύτερο εξομοιωτή του Super NES μέχρι στιγμής, πράγμα που δεν είναι περίεργο αφού έχει μια Microprose πίσω του.

ΑΝΤΟΧΗ

Πολλές αποστολές ρε παιδάκι μου, πολλές! Και δυσκολεύουν σταδιακά. Αν δεν το τελειώσω όμως δεν σηκώνομαι!

ΓΡΑΦΙΚΑ

Μια από τις εντυπωσιακότερες χρήσεις του mode 7 στο μηχάνημά σας. Θαυμάσια λεπτομέρια.

ΗΧΟΣ

Θα μπορούσαμε να βάλουμε και κάτι παραπάνω καθώς τα εφφέ είναι εντυπωσιακά.

GAMEPLAY

Πολλές αποστολές και τίποτα να ζηλέψει από την έκδοση για υπολογιστές. Ευτυχώς ο χειρισμός χωρίς keyboard δεν αποτελεί παγίδα.

83

Mohamed Ali

Είχαμε τους George Foreman, Evander Hollyfield και τον Mike Tyson αλλά σίγουρα δεν μπορείτε να χάσετε τον μεγαλύτερο! Float like a butterfly, sting like a Bee...



"Κυρίες και κύριοι", ο παρουσιαστής ανακοινώνει "ο μεγαλύτερος πρωταθλητής βαρέων βαρών"... και στο ρινγκ μπαίνει ο καλύτερος. Το κοινό φωνάζει το όνομά του και το παιχνίδι φαίνεται να έχει καλό ήχο καθώς οι φωνές είναι ψηφιοποιημένες και αυτό αυξάνει την αδρεναλίνη στο αίμα σας.

Πρώτα έρχονται οι οθόνες των επιλογών, ένας αγώνας, τουρνουά, ένας ή δύο παίκτες (για να παίξετε με κάποιον φίλο), αριθμός γύρων, διάρκεια γύρων, ΚΟ για να κερδίσετε, μουσική ON-OFF. Υστερα βλέπετε μια οθόνη με το Joypad όπου μπορειτε να αλλάξετε θέση στις γροθιές που μπορεί να είναι, upper cut, μελέ, dirrect, τα γνωστά με αφθονία. Με το που διαλέγετε έναν πυγμάχο -εγώ παίρνω τον Ali- έχετε αυτόματα και μερικά "τεχνικά χαρακτηριστικά του" με την φωτογραφία τους και τα καλύτερα σημεία τους. Ο πρώτος αγώνας μου ήταν εναντίον του Bruno Frank. Οπως όλοι οι καλοί πυγμάχοι έτσι κι εγώ το πρωτο που κάνω είναι να μελετήσω την τεχνική και τα χαρακτηριστικά του αντιπάλου μου. Ευτυχώς που οι προγραμματιστές έχουν συμπεριλάβει και μία κίνηση χαρακτηριστική του Ali, όταν έβαζε τα χέρια του γύρω από την μέση του και προκαλούσε τους αντιπάλους του και μετά τους έριχνε ένα γρήγορο χτύπημα.

Ο δεύτερος γύρος ξεκίνησε και τώρα έχω αρχίσει να συνηθίζω την άμυνα η οποιά είναι πολύ σημαντική για τα παιχνίδια αυτά. Δυστυχώς η κίνηση γύρω στο ρινγκ είναι σχετικά αργή αλλά από την άλλη η οπτική αλλάζει συνεχώς και σας επιτρέπει



να βρίσκετε πάντα την σωστή γωνία για να ρίχνετε γροθιές. Αφού τελειωσει ο κάθε γύρος το μηχάνημα σας δίνει μερικές στατιστικες για τις γροθιές και την ευστοχία τους. Αν δεν έχετε κερδίσει ή χάσει με νόκ-άουτ τότε η απόφαση για τον νικητή πηγαινει στους διαιτητές.

+ Αρκετά καλά γραφικά και ατμόσφαιρα, χαρακτηριστικά για κάθε πυγμάχο και ισορροπημένο gameplay.

− Λείπει η εξάσκηση, καθυστέρηση ανάμεσα στο πάτημα του fire και την εκδήλωση της κίνησης, αργό gameplay.



1-2 ΠΑΙΚΤΕΣ

του Derek Dela Fuente

ΓΕΝΙΚΑ

Τα παιχνίδια μποξ δεν είναι το καλύτερο ειδος παιχνιδιών που μπορείτε να βρείτε. Ομως αυτό εκμεταλλεύεται αρκετά τις δυνάμεις του μηχανήματος και είναι ρεαλιστικό.

ΑΝΤΟΧΗ

Το διπλό κερδίζει τα εύσημα στον τομέα αυτόν αλλά και ενάντια στον υπολογιστή θα περάσετε πολλές ώρες.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Καλά γραφικά και ακόμα καλύτερο animation αν και η κίνηση είναι λίγο αργή. Μερικά χρώματα ακόμα δεν θα έβλαπταν.

ΗΧΟΣ

Τα ψηφιοποιημένα εφφέ είναι πολύ όμορφα στην αρχή. Μετά όμως τα συνηθίζετε γρήγορα και γίνονται ρουτίνα για τυο αφτί σας.

GAMEPLAY

Αν εξαιρέσετε τις καθυστερήσεις του χειρισμού όλα τα άλλα είναι υπέρ σας. Υπάρχουν ένα σωρό κινήσεις και στο διπλό θα διασκεδάσετε.

80

YOSHI's COOKIE

Αν σας αρέσει, όπως εμένα, το Mario Pills στο Game-Gear και πιστεύετε ότι το Tetris είναι το καλύτερο παιχνίδι που υπάρχει τότε θα βρείτε σ'αυτό το πρόγραμμα ένα ακόμα απόλυτα εθιστικό παιχνίδι που απλά δεν θα μπορείτε να σταματήσετε να παίζετε. Ας ξεχάσουμε για μια στιγμή οτι μπορείτε να αυξομειώσετε την ταχύτητα του παιχνιδιού πριν ξεκινήσετε και το επίπεδο δυσκολίας. Υπάρχουν δύο τρόποι να παιχτεί το πρόγραμμα αλλά και στις δύο περιπτώσεις το αποτέλεσμα είναι το ίδιο. Ο Mario είναι στην μία πλευρά της οθόνης ενώ ο Yoshi βρίσκεται στην άλλη πλευρά και είναι οι δύο βοηθοί σας. Μέσα στην οθόνη υπάρχει ένα τεράστιο πλαίσιο με χρωματισμένα κουλουράκια! Αυτό είναι 8 κουλουράκια πλατύ και 7 ψηλό και σκοπός σας είναι να τα βάζετε με τέτοιο τρόπο ωστε οι οριζόντιες και οι κάθετες γραμμές να ταιριάζουν. Μόλις το τετράγωνο γεμίσει, χάνετε όπως και στο Tetris. Η έξυπνη σχεδίαση του παιχνιδιού συνίσταται κυρίως στο ότι μπορείτε να κινείτε τα κουλουράκια τόσο στο οριζόντιο όσο και στο κάθετο αλλά αν δεν είσαστε αρκετά γρήγορος... Δεν χρειάζεται να κάνετε ολόκληρες γραμμές φυσικά αλλά αρκούν μερικές τριάδες, τετράδες, πεντάδες, του ίδιου είδους.

Τα πρώτα επίπεδα ξεκινούν με λίγα σχήματα και χρώματα αλλά σιγά σιγά, σχεδόν χωρίς να το καταλάβετε, έχετε φτάσει στο τέταρτο επίπεδο όπου αρχίζει ένα χάος στο οποίο πρέπει να βάλετε τάξη.

Είναι ένα παιχνιδάκι βασισμένο πάνω σε δοκιμασμένες και σίγουρες ιδέες αλλά είναι διαφορετικό και ακόμα καλύτερο στο διπλό. Εκεί η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη ένα για κάθε παίκτη. Υπάρχει όμως για τους παικταράδες και μία ακόμα πιο προκλητική επιλογή: να προσπαθήσετε να τελειώσετε την οθόνη με μόνο ορισμένες κινήσεις. Χα, εδώ σας θέλω! Αυτό αποτελεί ένα ξεχωριστό παιχνίδι από μόνο του, όχι για καρδιακούς! Και αν σκεφτείτε ότι υπάρχουν 100 τουλάχιστον επίπεδα θα πρέπει να τρίβετε τα χέρια σας.



+ Είναι κατασκευασμένο από τον ίδιο τον δημιουργό του TETRIS!!!

− Ο ήχος ειναι το κατώτερο σημείο της τεχνικής του και τα γραφικά ακολουθούν από κοντά. Οπτικά δεν σε καλύπτει.



1-2 ΠΑΙΚΤΕΣ

του
Derek Dela Fuente

ΓΕΝΙΚΑ

Η βαθμολογία αυτή ανταποκρίνεται μόνο για τους μικρότερους παίκτες. Παρά την αίσθηση του tetris να πλανάται παντού ο Mario δεν μπορεί να πείσει τους ενήλικες να ασχοληθούν μαζί του για μια ακόμα φορά.

ΑΝΤΟΧΗ

Φαίνεται ότι μπορείτε να παίξετε για πολύ ώρα και στο διπλό ακόμα περισσότερη.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Για puzzle game έχει αρκετά καλά γραφικά. Για Super NES όμως έχει από τα χειρότερα.

ΗΧΟΣ

Δεν αγοράσατε βέβαια ένα μηχάνημα με τέτοιο ποιοτικό ήχο για να ακούτε αυτό το παιχνίδι;

GAMEPLAY

Για όσους έχουν χάσει τα χρόνια τους στο Tetris ορίστε κάτι για να συνεχίσουν.



80

ETERNAL CH



"Έχει κυκλοφορήσει στα ηλεκτρονικά;", "Ουάου", "Φανταστικός τυπάς!", "Καταπληκτικά γραφικά"... Αυτές είναι μερικές μόνο από τις αντιδράσεις που προκαλεί το νέο παιχνίδι της SEGA στο MegaDrive. Και φαίνεται οτι η εταιρεία ξέρει να κρατάει καλά κρυμμένα μυστικά και ντοκουμέντα αφού ελάχιστοι γνώριζαν γι'αυτό το παιχνίδι μέχρι σχεδόν την στιγμή της κυκλοφορίας του. Και αν υ-



πάρχει ένας λόγος γι'αυτό, θα σας τον πω: είναι ένα beat'em up με στόχο να χτυπήσει την αυτοκρατορία του Street Fighter 2. Εναν στόχο που μέχρι ενός σημείου πέτυχε παίρνοντας στοιχεία όμως από τα περισσότερα γνωστά και πετυχημένα beat'em ups των τελευταίων τριών χρόνων. Δημιούργησε χαρακτήρες που μοιάζουν αληθινοί με το προσωπικό τους υπόβαθρο πριν έρθουν στον αγώνα και έδωσε μια πειστική εξήγηση για τον διαγωνισμό που περιλαμβάνει τους 7 καλύτερους από όλες τις χρονικές περιόδους: Η ισορροπία ανάμεσα στο καλό και στο κακό έχει διαταραχθεί και ο κόσμος όπως τον γνωρίζουμε πρόκειται να καταστραφεί... εκτός ... εκτός και ο Eternal Champion αναστήσει με τις δυνάμεις του τους 7 καλυτερους όλων των εποχών, τους βάλει να πολεμήσουν μεταξύ τους και ο νικητής θα αναστηθεί για να επιστρέψει στην εποχή του με την γνώση να διορθώσει τα μοιραία λάθη. Φυσικά ο νικητής θα πρέπει να αποδείξει ξανά την αξία του νικώντας και τον ίδιο τον eternal σε μια πολλαπλή μάχη.

Ο κάθε χαρακτήρας έχει εντελώς διαφορετικές μαχητικές ικανότητες και συνήθειες ενώ κανένας δεν φαίνεται να ειναι περισσότερο προικισμένος από τους υπόλοιπους. Αυτό είναι ένα γιγαντιαίο ατού για το gameplay όπως και το γεγονός ότι δεν υπάρχουν "στιγμιαίες κινήσεις" αλλά όλες οι ειδικές τεχνικές απαιτούν έναν συνδιασμό "φόρτησης" του joypad - κρατώντας για κάποιο χρόνο τον σταυρό προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση- και πλήκτρων.

Υπάρχουν κινήσεις που παγώνουν τον αντίπαλο αφήνοντάς τον στο έλεός σας, άλλες που τον κάνουν αργό, του απορροφούν την ενέργεια, κινήσεις που σας μεταμορφώνουν σε ανέγγιχτη ομίχλη ή σκιά, ασπίδες προστασίας και ένα σωρό ακτίνες αλλά φυσικά όλα αυτά απαιτούν ε-



σωτερική ψυχική ενέργεια η οποία αναπληρώνεται με τον χρόνο -ευτυχώς πολύ γρήγορα- και μειωνεται όποτε κάνετε







AMPIONS

κάποια ειδική κίνηση ή σας προσβάλει ο αντίπλαος. Η κίνηση της προσβολής παραπέμπει στην παρόμοια τεχνική του Art of Fighting στο NEO GEO. Φυσικά δεν λείπουν οι πολλές απλές κινήσεις, εναέριες κλωτσιές, γροθιές χαμηλά, ψηλά, άλματα κλπ που ευτυχώς διαφέρουν αισθητά απο χαρακτήρα σε χαρακτήρα.

Υπάρχουν ακόμα "fatalities" -για να δανειστούμε τον όρο απο το Mortal Kombat. Το manual δεν αναφέρει τίποτα



γι'αυτές αλλά υπάρχουν και είναι εντυπωσιακότατες. Για παράδειγμα ο Xavier βρίσκει φριχτό αλλά και εντυπωσιακό θάνατο στην φωτιά αν τον πετάξετε εκεί αφού τον νικήσετε. Στο επίπεδο της Jetta η γη μπορεί να ανοίξει και να σας καταπιεί, στον RAX τα ρομπότ αποσυνθέτουν με τις ακτίνες τους τον χαμένο ενώ στον Slash ένας τεράστιος δεινόσαυρος σας καταβροχθίζει θυμίζοντας τις ηρωικές στιγμές του Barbarian της Palace.

Ολα αυτά γίνονται πράξη μέσα σε φανταστικά γραφικά. Ιδίως τα background σε ορισμένα επίπεδα θα ήταν αξιόλογα ακόμα και σε στατικές οθόνες αν και ε-



δώ έχουν πάντα κίνηση. Τα sprites είναι μεγάλα με πολλές κινήσεις και ομαλό animation ακόμα και όταν τις εκτελούν γρήγορα. Η οθόνη μέσα στην οποία παλεύετε είναι σαφώς μεγαλύτερη σε έκταση από αυτήν που μας έχουν συνηθίσει άλλα παιχνιδια του είδους. Και κάθε level καλύπτεται από την δική του ατμοσφαιρική μουσική.

ACTIVATOR

Εκτός των άλλων το Eternal Champion είναι ένα παιχνίδι που σχεδιάστηκε ειδικά για να χρησιμοποιηθεί μαζί με το νέο φανταστικό περιφερειακό της SEGA, τον activator, που αντικαθιστά το joystick με τις κινήσεις του σώματος σας. Απλά στέκεστε μέσα του και κινείστε..!



Ποικιλία κινήσεων, σωστό collision detection, ευκολία χειρισμού συμπεριλαμβανομένου του activator, γραφικά υψηλής ποιότητας, πληθώρα options, παίζει διπλό και είναι διαφορετικό.

Οι περισσότεροι χαρακτήρες έχουν υπερβολικά αφύσικες κινήσεις και αυτό μειώνει τον ρεαλισμό. Τα sprites σεν έχουν σημαντικές διαφορές "όγκου".



1-2 ΠΑΙΚΤΕΣ
του
Ν. Κροντηρά

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα παιχνίδι που αποδεικνύει περίτρανα το ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΡΓΑ. Ούτε για το Mega Drive να δείξει τις φανταστικές ικανότητές του, ούτε για τους προγραμματιστες να αποδόσουν αυτά που μπορούν, ούτε για τα beat'em up να ξεπεράσουν το σύνδρομο του Street Figter 2, ούτε για τους παίκτες να αγοράσουν κάτι καλό, ούτε για τους ήρωες του παιχνιδιού να αλλάξουν την ιστορία...

ΑΝΤΟΧΗ

Θα αργήσετε να το τελειώσετε και στα τρία επίπεδα αλλά μέχρι να το κάνετε θα σας πονέσουν τα δάχτυλά σας από τις ώρες εξάσκησης.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Αν και τα sprite έχουν πάνω κάτω όλα το ίδιο μέγεθος το αποτέλεσμα σε κίνηση, backgrounds, scrolling και ταχύτητα είναι θεαματικό.

ΗΧΟΣ

Ολες οι κινήσεις συνοδεύονται από εφφέ και η μουσική είναι συχνά επική. Περιμέναμε όμως περισσότερα από 3 Mbytes προγράμματος.

GAMEPLAY

Ο υπολογιστής είναι ύπουλος αντίπαλος -ιδιως όταν χειρίζεται τον etenal- αλλά στο διπλό το πρόγραμμα σαρώνει.

93

THE JUNGLE

Η δημιουργία του JUNGLE BOOK, οφείλεται στην συνεργασία της Walt Disney και της sega. Το σενάριο, οι ήρωες, και οι χαρακτήρες είναι παρμένα απο τις υπέροχες ταινίες του Walt Disney. Η προγραμματιστική ομάδα της Sega φρόντησε απο πλευράς της να μεταφέρει τους φανταστικούς ήρωες της Walt Disney, χωρίς φθορές στο Game gear. Πρωταγωνιστής του παιχνιδιού είναι ο μικρός Mowgli, ο οποίος αναθρεύτηκε στην ζούγκλα απο διάφορα ζώα. Εκτός απ'τον Mowgli το σκηνικό το πλαισιώνουν και άλλοι γνωστοί σε μας ήρωες απ'τα φοβερά και αξέχαστα cartoons του Disney. Σκοπός σας είναι να καθοδηγήσετε τον Mowgli έτσι ώστε να βγάλει σε πέρας την δύσκολη αποστολή που του έχει ανατεθεί. Ο φίλος μας πρέπει να μεταφερθεί έξω απ'την ζούγκλα κατευθυνόμενος στο χωριό. Στον δρόμο πρέπει να μαζέψει όλα τα διαμάντια που βρίσκονται διεσπαρμένα στις αχανής εκτάσεις της ζούγκλας.

Επίσης πρέπει να βρείτε τον πάνθηρα Bagheera, και να επιστρέψετε την φοβισμένη απο τους ανθρώπους τίγρη, Shere Khan. Ο δρόμος σας όμως δεν είναι εύκολος. Ελέφαντες, αρκούδες, πίθηκοι και άλλα ζώα σας κάνουν τι ζωή δύσκολη, και δε σας αφήνουν περιθώρια να φάτε ήσυχοι τις μπανάνες που εμφανίζονται κατά καιρούς. Εκτός απο τα ζώα που σας εμποδίζουν τον δρόμο υπάρχουν και αυτά που σας βοηθούν να τελειώσετε την περιπέτεια. Ενα απο αυτά είναι και το φίδι το οποίο σας βοηθά να πηδήσετε ψηλά, φτάνοντας σε κάποιο μέρος στο οποίο μόνοι σας θα ήταν αδύνατο να πηδήσετε.



Το παιχνίδι διαθέτει δέκα επίπεδα τα οποία πρέπει να περάσετε. Οι τοποθεσίες που συναντάτε είναι δάση, ποτάμια, καταράκτες, χωριά, και γενικότερα ότι μπορείτε να φανταστείτε οτι υπάρχει σε μιά ζούγκλα.

Πριν αρχίσετε το παιχνίδι, έχετε στην διάθεση σας ένα σύνολο επιλογών. Οι επιλογές αυτές σας βοηθούν να κάνετε διάφορες χρήσιμες ρυθμίσεις για την διευκόλυνση σας καθώς θα παίζετε το Jungle Book. Οι ρυθμίσεις αυτές σας δίνουν την δυνατότητα να διαλέξετε το επίπεδο δυσκολίας, να ρυθμίσετε τις λητουργίες των κουμπιών, να τσεκάρετε τον ήχο του παιχνιδιού, και φυσικά επιτέλους να αρχίσετε την περιπέτεια.

Οι κινήσεις του Mowgli εκτός απο τη πλήρη κίνηση αριστερά, δεξιά, κλπ, έχει την δυνατότητα να πετάει διάφορα αντικείμενα, καθώς και να πηδάει.

Τα γραφικά του παιχνιδιού οσον αφορά τον σχεδιασμό δεν μπορούσαν παρά να είναι τέλεια. Πως να το κάνουμε, Walt Disney είναι αυτός. Το λεπτό σημείο της υπόθεσης είναι η Sega τι κάνει. Προς μεγάλη μου έκπληξη η προγραμματιστική ομάδα της Sega τα κατάφερε πολύ καλά. Μετέφερε τους ήρωες του Walt Disney στις οθόνες μας οσο το δυνατόν καλύτερα γινόταν. Μάλιστα μερικές φορές νόμιζα ότι έβλεπα στιγμιότυπα απο κανονικό cartoon. Αλλο ένα ανεξήγητο σημείο στον τομέα των γραφικών είναι οτι έχεις την αίσθηση όταν παίζεις οτι το παιχνίδι διαδραματίζεται σε μεγάλη οθόνη και όχι σε αυτήν του Game gear. Αυτό σημαίνει οτι υπάρχει πλήρης λεπτομέρεια στα γραφικά, χωρίς να χάνει το παιχνίδι στον τομέα της ευκρίνειας.

Τα χρώματα είναι στους σωστούς τόνους, έχοντας σαν αποτέλεσμα την καλαισθησία, καθώς και την ξεκούραστη για τα μάτια εικόνας. Ολοι οι χαρακτήρες είναι εκφρασμένοι απ'τον σχεδιαστή τέλεια και παρατηρούμε οτι εναρμονίζονται άψογα με το εξίσου καλό φόντο που πλαισιώνει τους χαρακτήρες. Κατά την προσωπική μου άποψη το JUNGLE BOOK έχει απ'τα καλύτερα γραφικά που έχω δεί στο game gear.

Η μουσική που συνοδεύει το παιχνίδι κινείται και αυτή σε υψηλά επίπεδα. Το παιχνίδι πλαισιώνεται απο μελωδίες, οι οποίες σε κάθε επίπεδο εναλλάσονται. Οι μελωδίες αυτές είναι γραμμένες για να συνοδεύουν τα cartoons του Disney. Οπως καταλαβαίνετε λοιπόν, σαν μελωδίες είναι τρομερές και ατμοσφαιρι-



BOOK



κότατες. Εδω όμως η Sega δεν τα κατάφερε και τόσο καλά. Βέβαια ήταν αδύνατο τέτοιες συνθέσεις να εκφραστούν τέλεια μέσα απ'το ατροφικό ηχειάκι του Game gear. Παρ' όλα αυτά η Sega έκανε ότι μπορούσε, κάνοντας την μουσική του παιχνιδιού οσο το δυνατό καλύτερη. Εμείς θα προτιμούσαμε όμως απλούστερες συνθέσεις, έτσι ώστε να είναι εφικτό να εκφραστούν σωστά μέσα απ'το Game gear. Επίσης εκτός απ'την μουσική το παιχνίδι διαθέτει και πλήθος απο ηχητικά εφφέ. Ολα αυτά συντελούν σε μια καλή γενική εικόνα στον τομέα του ήχου.

Οσον αφορά το animation των χαρακτήρων είναι με μιά λέξη φοβερό. Ειδικά ο ήρωας μας είναι άψογος στην κίνηση, και δεν μας αφήνει ούτε για ένα λεπτό να νομίζουμε ότι κινούμε έναν άψυχο χαρακτήρα. Απεναντίας μας δίνει την αίσθηση κάποιες στιγμές οτι είμαστε στην ζούγκλα, παρέα με τον ταρζάν (λίγο παρατραβηγμένο αυτό, αλλά πρέπει να σας δώσω να καταλάβετε οτι το animation είναι τρομερό) Οι οθόνες που κινούμαστε αλλάζουν ομαλά, χωρίς να μας δώσουν το δικαίωμα να βρούμε κάποιο "ψεγάδι" στον τομέα του animation. Γενικότερα όμως παρατηρούμε οτι οτιδήποτε κινείται στο παιχνίδι αυξάνει περισσότερο την καλή μας γνώμη για την κίνηση του JUNGLE BOOK.



Η δυσκολία του παιχνιδιού είναι ανάλογη με την εξάσκηση. Οσο πιό πολύ παίζετε τόσο πιο πολύ θα εξοικιώνεστε και τόσο πιο πολύ θα προχωράτε. Το παιχνίδι δεν έχει υπερβολικές απαιτήσεις απο εσάς, και έτσι είναι προσιτό για όλους. Ολα αυτά, δηλαδή καλό animation, καθώς και η φιλικότητα προς τον χρήστη συντελούν σε ένα άριστο gameplay. Κλείνοντας θα ήθελα να δώσω τα συγχαρητήρια μου στην Sega και φυσικά στον αείμνηστο Walt Disney.

+ ΑΝΤΟΧΗ, ΓΡΑΦΙΚΑ, ΗΧΟΣ, GAMEPLAY

− Εεεε... το εξώφυλλο!!



1 ΠΑΙΚΤΗΣ

Του Α. GORE. Κοτζιά

ΓΕΝΙΚΑ

Ενας άριστος συνδυασμός, γραφικών, μουσικής, gameplay.

ΑΝΤΟΧΗ

Δεν θα χρειαστεί να αλλάξετε cartrige για πολύ καιρό.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Αν μπορούσα θα έβαζα και μισό Sonic παραπάνω.

ΗΧΟΣ

Αρκετά καλός, αλλά θα προτιμούσαμε απλούστερες μελωδίες.

GAMEPLAY

Πάρα πολύ καλό, θα το ευχαριστηθείτε.



93

POWER STRIKE II

Να και ένα shoot'em up για το master system. Σκοπός απλός και συνηθισμένος, καταστρέψτε οτιδήποτε κινείται. Το παιχνίδι είναι το κλασσικό στυλ shoot'em up. Δηλαδή έχετε ένα διαστημόπλοιο το οποίο βλέπετε απο επάνω, που κινείται με σκοπό να αποφύγει η να καταστρέψει τον εχθρό. Πριν αρχίσετε την δράση, το παιχνίδι σας παραπέμπει σε διάφορα μενού στα οποία διαλέγετε όπλα, και κάνετε διάφορες ρυθμίσεις όπως δυσκολία παιχνιδιού, επιλογής μουσικής, ταχύτητας σκάφους, κλπ.



Αφού κάνετε τις απαραίτητες ρυθμίσεις, είστε επιτέλους έτοιμη να αντιμετωπίσετε του εχθρούς σας. Ο χρόνος που χρειάζεστε για να αναβαθμίσετε τα όπλα σας είναι μηδαμινός. Πολύ γρήγορα εμφανίζονται στην οθόνη αντικείμενα, τα οποία ενισχύουν άμεσα τον οπλισμό σας. Το scrolling όπως πρέπει ήδη να έχετε καταλάβει είναι κάθετο. Το scrolling δεν μας θυμίζει 8-bit κονσόλα, και αυτό γιατί είναι άψογο. Το animation των sprites είναι και αυτό υπέροχο. Γενικότερα στον τομέα της κίνησης το παιχνίδι εκμεταλεύεται και με το παραπάνω τις δυνατότητες του Master System. Τα γραφικά του Power Strike II είναι πάρα πολύ καλά. Αισθητή κάνουν την παρουσία τους απ' την όμορφη εισαγωγούλα που πλαισιώνει το παιχνίδι. Καθώς παίζετε βλέπετε καλοσχεδιασμένα sprites με όμορφους χρωματισμούς. Τίποτα δεν είναι πρόχειρο, ακόμα και το background που συνεχώς αλλάζει, είναι και αυτό υπέροχο. Πρόβλημα μπορούμε να εντοπίσουμε όταν βρίσκονται πολλά sprites στην οθόνη οπού μας δυσκολεύουν λόγω του παρόμοιου χρωματισμού τους, να εντοπίσουμε το σκάφος μας. Γενικότερα όμως είμαστε πολύ ικανοποιημένοι όσον αφορά τα γραφικά του παιχνιδιού.

Ολα αυτά τα υπέροχα που προανέφερα συνοδέυονται από μια εξίσου καλή μουσική. Ομορφα και ευχάριστα μουσικά μέρη ακούγονται, μαζί με οσο το δυνατό καλύτερα ηχητικά εφφέ. Οι μελωδίες είναι αρκετές και ταιριάζουν απόλυτα με την δράση του παιχνιδιού. Με λίγα λόγια και ο ήχος του POWER STRIKE II είναι πολύ καλός. Το gameplay αν και δυσκολούτσικο, είναι καλό, αλλά απαιτεί αρκετή εξάσκηση. Αυτό σημαίνει οτι το παιχνίδι κερδίζει σε αντοχή αφού κάθε φορά που θα παίζετε, θα περνάτε σιγά σιγά τα πολλά επίπεδα που διαθέτει το POWER STRIKE II.



+ Το scrolling ο ήχος, και τα γραφικά, είναι τα δυνατά σημεία του παιχνιδιού. Ενα ολοκληρωμένο παιχνίδι για το master system

− Αρνητικό είναι οτι αφού κάνετε continue, το παιχνίδι σας παραπέμτει στην αρχή του επιπέδου που ήσασταν.



1 ΠΑΙΚΤΗΣ

Του
Α. GORE Κοτζιά

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα ολοκληρωμένο shoot'em up για το master system. Το παιχνίδι όπως προαναφέραμε εκμεταλεύεται άψογα τις δυνατότητες της κονσόλας σας. Αριστη επιλογή για τους λάτρες του είδους.

ΑΝΤΟΧΗ

Πολλά, ατελείωτα επίπεδα που απαιτούν εξάσκηση. Θα ασχολείστε καιρό αψηφόντας τις ταινίες επιστημονικης φαντασίας της τηλεόρασης σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Πολύ καλά γραφικά, χωρίς μειονεκτήματα. Υπέροχο scrolling, υπέροχο animation.

ΗΧΟΣ

Πολλές και διάφορες μελωδίες. Ο ήχος ταιριάζει απόλυτα με το παιχνίδι, και πλαισειώνεται με πλήθος εφφέ.

GAMEPLAY

Το gameplay κινείται στα σωστά επίπεδα. Γρήγορα θα σας κερδίσει, και δεν θα ξεκολάτε απ'την κονσόλα σας.

90





1 ΠΑΙΚΤΗΣ

Του

Α. GORE Κοτζιά

Κόντρες, σπινιαρίσματα, τρακαρίσματα, αυτά εν ολίγοις έχετε να αντιμετωπίσετε ως διαγωνιζόμενος στους αγώνες ταχύτητας του F1. Με αντίπαλο τον χρόνο, και τους άλλους διαγωνιζόμενους, πρέπει να φτάσετε στο τέρμα σηκώνοντας την σημαία της νίκης. Πριν αρχίσετε να στάζετε αδρεναλίνη, έχετε να αντιμετωπίσετε πλήθος επιλογών, για διάφορες ρυθμίσεις που ίσως σας χρειαστούν στην διάρκεια του παιχνιδιού.

Το F1 χωρίζεται σε δύο ειδών παιχνίδια στο Arcade game, και στο Grand prix game. Το Arcade game το συνιστούμε πιο πολύ για εξάσκηση, αφού εδώ είναι σχετικά εύκολα τα πράγματα. Αφού εξασκηθείτε στο Arcade game, είστε έτοιμοι να διαλέξετε το Grand prix game, εδώ τα πράγματα δεν είναι τόσο εύκολα. Πρόκειται για ένα κανονικό τουρνουά στο οποίο λαβαίνουν μέρος διαγωνιζόμενοι απ' όλο τον κόσμο. Το τουρνουά διεξάγεται σε οκτώ χώρες. Σε κάθε αγώνα, οί πρώτοι έξη που τερματίζουν, ανάλογα με την θέση, και τον χρόνο τους, βγάζουν μια βαθμολογία η οποία ανανεώνεται σε κάθε αγώνα μέχρι να τελειώσει το τουρνουά, και να βγει ο παγκόσμιος πρωταθλητής. Γενικότερα, θα λέγαμε οτι το είδος του παιχνιδιού δεν είναι αυτό στο οποίο οι προγραμματιστές μπορούν να κάνουν κάποια ιδιαίτερη καινοτομία. Ετσί το παιχνίδι δεν έχει τίποτα καινούργιο να επιδείξει. Αξίζει να πούμε οτι μας θύμησε το παλιό καλό Pole position.



Τα γραφικά είναι μέτρια προς καλά. Τίποτα το καινούργιο, τίποτα το ιδιαίτερο. Απλά σχεδιασμένα χωρίς λεπτομέρεια. Θετικό οι σωστοί χρωματισμοί οι οποίοι δίνουν στην αρχή την ψευδαίσθηση οτι το παιχνίδι είναι κάποιου επιπέδου. Εκτός απο το αμάξι σας, βλέπετε και το ταμπλό το οποίο διαθέτει στροφόμετρο και διάφορες χρήσιμες πληροφορίες, οι οποίες εκφράζονται ψηφιακά. Το ταμπλό είναι αντιαισθητικά σχεδιασμένο, και σε καμία περίπτωση δεν μας πήθει, οτι οδηγάμε αμάξι. Το backround, δηλαδή οι πίστες, αλλάζουν σύμφωνα με την χώρα που είσαστε, κάνοντας πιο "αξιοπρεπές" το παιχνίδι στον τομέα των γραφικών.



Ηχος η μάλλον θόρυβος; Αυτή η απορία με βασανίζει απο την στιγμή που έβαλα το F1 στο Master system. Ο λόγος είναι οτι το παιχνίδι δεν διαθέτει μουσική κατά την διάρκεια του αγώνα. Το μόνο που ακούγεται είναι ο ήχος της μηχανής, που πιο πολύ μίξερ παρά αμάξι θυμίζει.

Το gameplay αντιθέτως είναι αρκετά καλό. Το animation δεν υστερεί πουθενά και κάνει το παίξιμο του F1 άνετο. Περιέργως, παρά τα πολλά αρνητικά του παιχνιδιού ήταν ευχάριστο για μας να το παίζουμε.

+ Καλούτσικο Gameplay, ανεκτά γραφικά.

− Απαράδεκτος ήχος. Κοινότυπο, και ανάξιο να αντέξει πάνω απο δυό μέρες στην κονσόλα σας.

ΓΕΝΙΚΑ

Καλό για αυτούς που ζουν τρία χρόνια πίσω. Παιχνίδια αυτού του τύπου για να μας τραβήξουν το ενδιαφέρον πρέπει να έχουν συναρπαστικά γραφικά/ήχο, καθώς και φοβερό gameplay.

ΑΝΤΟΧΗ

Θα γεμίσει σκόνη, πριν καν περάσουν δυό ημέρες.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ικανοποιητικά χωρίς κάποιο ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

ΗΧΟΣ

Ποιός ήχος;;

GAMEPLAY

Τα άλλα μέτρια στοιχεία του F1 υποβαθμίζουν το -μοναδικό κάπως καλό- Gameplay.



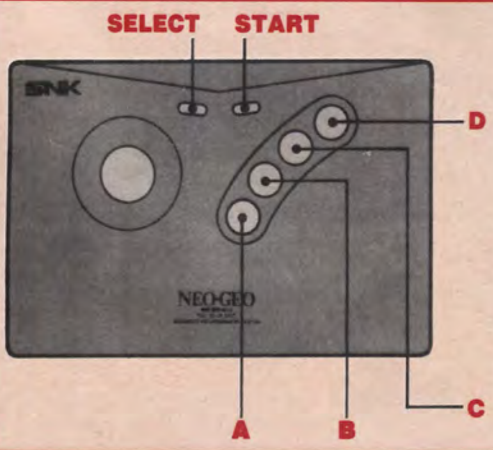
63

FATAL FURY

Αν υπάρχει ένα παιχνίδι στα ηλεκτρονικά που μπορεί να συναγωνιστεί το Street Fighter 2 στα ηλεκτρονικά σε επίπεδο gameplay δεν μπορεί να είναι άλλο από το παιχνίδι αυό της SNK για το Neo Geo. Και φυσικά στην home έκδοση του NEO GEO δεν έχει αλλάξει τίποτα, το πρόγραμμα παραμένει ένα αριστούργημα.
150 Mbits προγράμματος -περίπου 20 Mbytes!- δεν είναι κανένα άλλο παιχνίδι μέχρι αυτή τη στιγμή. Σε αυτά απλώνεται ο θαυμάσιος ήχος με τα ψηφιοποιημένα εφφέ -τα οποία είναι λιγότερα απ'όσα περιμέναμε από ένα τέτοιο πρόγραμμα- τα εκπληκτικά backgrounds που εκτός από την full screen έκτασή τους έχουν πολλά επίπεδα scrolling με τουλάχιστον 512 χρώματα αφιερωμένα σ'αυτά, εκτός λοιπόν από όλα αυτά υπάρχουν τα θαυμαστά sprites που είναι ποικίλων μεγαθών, αξιοθαύμαστου gameplay και εκπληκτικού όγκου.



Υπάρχει ακόμα και scalling αυτόματο των χαρακτήρων όταν πηδούν στο βάθος και μπορούν να καταφέρουν χτυπήματα όταν αλλάζουν θέσεις, από το βάθος. Το animation περιλαμβάνει ακόμα ειδικές κινήσεις όπως φωτιές και εκτινάξεις στον αέρα. Φυσικά ο νικητής πρέπει πάντα να παίρνει τα 2 από τα τρία παιχνίδια.
Ενα ακόμα χαρακτηριστικό που είχαμε δει στο Art of Fighting (κατασκεύασμα της ίδιας εταιρίας) είναι η προσβλητική χειρονομία. Παραταύτα εδώ δεν έχει καμία επίδραση στο σκορ ή την ενέργεια του αντιπάλου, απλά τον προκαλεί να σας επιτεθεί και προσθέτει στο animation. Οι αμυντικές κινήσεις είναι οι γνωστές όλων των μετά-Street Fighter 2 beat'em up, κάνοντας τον μοχλό πίσω ή πηδώντας προς τα πίσω ή εξαπολύοντας μια αντίστοιχη κίνηση στην περίπτωση που έχουν χρησιμοποιηθεί ενέργειες. Ακόμα κάθε γύρος διαρκεί 60 δευτερόλεπτα στο τέλος των οποίων χάνει ο χαρακτήρας με την λιγότερη ενέργεια.
Υπάρχουν 6 επίπεδα δυσκολίας από το Beginner -όπου ο καθένας μπορεί να νικήσει τους 15 αντιπάλους μέσα σε μία ώρα χωρίς να χαραμίσει ζωές- μέχρι το Arcade level (το οποίο στην πραγματικότητα δεν είναι τόσο δύσκολο όσο το Hard ή το Expert).



JOYSTICK

Οι κινήσεις του παίκτη

SELECT Παγώνει κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.
START Αρχή του παιχνιδιού
D Δυνατή κλωτσιά
C Δυνατή γροθιά
B Ασθενής κλωτσιά
A Ασθενής γροθιά



14 + 1

15 χαρακτήρες δεν είναι κάτι απλό. Για τα home συστήματα είναι μάλιστα κάτι το μοναδικό. Οι πολλές και πολλαπλές κινήσεις κάνουν ακόμα πιο δύσκολο το πρόγραμμα και για να το μάθετε τέλεια στο διπλό χρειάζεστε περίπου 2 χρόνια! Τον υπολογιστή δυστυχώς μπορείτε να τον κερδίσετε μέσα σε μερικές ώρες στα πρώτα επίπεδα δυσκολίας αλλά ο πραγματικός αντίπαλος και εκεί που το παιχνίδι δείχνει την αξία του για ατέλειωτα ξενύχτια.
Συγκεκριμένα οι χαρακτήρες και τα επίπεδά τους είναι:

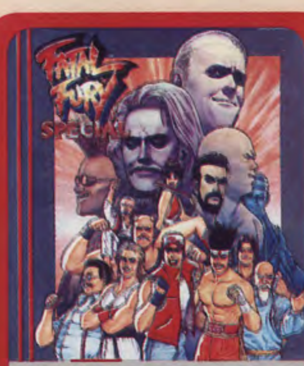
Terry Bogard / Αμερική / Αγρια Δύση,
Andy Bogard / Ιταλία / Βενετία,
Joe Higashi / Ταϊλάνδη,
Big Bear / Αυστραλία,
Jubei Yamada / Ιαπωνία,
Chin Shin Zan / Hong Kong,
Kim Kap Hwan / Κορέα,
Mai Shiranui / Ιαπωνία,
Duck King / Αμερική,
Tung Fu Rue / Κίνα,
Billy Kane / Αγγλία,
Axel Hawk / Αμερική,
Lawrence Blood / Ισπανία,
Geese Howard / Αμερική,
Wolfgang Krauser / Γερμμανία.

Ολα αυτά τα επίπεδα τα βλέπετε πάνω σε μία υδρόγειο πριν ζουμάρει για τα καλά. Και είναι μια προσπάθεια των κατασκευαστών -που πέτυχε- να δημιουργήσει έναν χαρακτήρα για κάθε ήπειρο ή και περισσότερους όπου οι παίκτες της χώρας θα βρουν έναν “δικό τους” να παίξουν. Δυστυχώς για μια ακόμα φορά η Ελλάδα βρίσκεται έξω από τέτοιες πολυτέλειες.

Πολλοί, πολλοί χαρακτήρες και ακόμα περισσότερες κινησεις. Παίζει διπλό και έχει απίστευτα γραφικά.

Στο επίπεδο beginner μπορείς να το τελειώσεις αμέσως.





1-2 ΠΑΙΚΤΕΣ
του Ν.Κροντηρά

ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι είναι ανυπέρβλητο σε τομείς γραφικών και ποσότητας. Εχει ένα σωρό κόλπα που πρέπει να λάβετε υπ'όψη σας και να μάθετε να τα χρησιμοποιείτε την σωστή στιγμή. Είναι το καλύτερο πρόγραμμα του Neo Geo αυτή τη στιγμή και το τεχνικά καλύτερο home beat'em up σε οποιαδήποτε home κονσόλα.

ΑΝΤΟΧΗ

Το παιχνίδι με την δεύτερη μεγαλύτερη αντοχή από όλα τα beat'em up σε όλα τα home συστήματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Με 4096 χρώματα ορισμένες φορές έκανε το Super NES μου να δείχνει σαν game Boy.

ΗΧΟΣ

Αν και το επίπεδο στην Γερμανία είχε ΤΟΝ ήχο κάτι έλλειπε γενικά από ένα τέτοιο μηχάνημα.

GAMEPLAY

Αψογο με 15 χαρακτηρες και έναν μυστήριο αντίπαλο αν το παίξετε στα δύσκολα επίπεδα να σας περιμένει. Το διπλό είναι από μόνο του μια ξεχωριστη εμπειρία.

NEO GEO **99**

Του Π. Δημόπουλου

VAMPIRE HUNTER D



Το video review αφορά, φυσικά, ένα από τα παλαιότερα δημιουργήματα της Ιαπωνικής εταιρίας παραγωγής κινουμένων σχεδίων της Manga Video. Μιλάμε φυσικά για το, κλασσικό πλέον, Vampire Hunter D. Και λέω ότι είναι κλασσικό γιατί είναι η παραγωγή της Manga με τις περισσότερες πωλήσεις, συγκεκριμένα κατάφερε να φτάσει στο νούμερο 3 των πωλήσεων video παραγωγών στην Αμερική. Ομως τι εστί Vampire Hunter D;

Πρόκειται για μια παραγωγή με περισσότερο "αιματηρό" animation από ποτέ, δημιούργημα του αδιαμφισβήτητου ταλέντου του κυρίου Toyoo Ashida (επίσης δημιουργός του Fist of the North Star). Και πιο συγκεκριμένα: Μεταφερόμαστε στο 12090 μ.Χ. "μόλις" 10000 χρόνια μετά το μεγάλο ολοκαύτωμα. Η ταλαίπωρη η Γη μας τρομοκρατείται από βαμπίρ, τέρατα, υπερφυσικούς δαίμονες και μεταλλαγμένους ανθρώπους. Μέσα από αυτή την εφιαλτική πραγματικότητα ξεπηδάει ένας μοναχικός vampire hunter (κυνηγός βαμπίρ ελληνιστί) ο οποίος ακούει στο όνομα (;;;) D. Τι μπορεί να σημαίνει αυτό το "ξερό" D; Πάρα πολλά, αυτό όμως θα σας αφήσω να το ανακαλύψετε μόνοι σας. Θα μπορέσει όμως αυτός ο μυστηριώδης ήρωας να θέσει ένα τέλος στις αποτρόπαιες ενέργειες και στις "περίεργες" ορέξεις του Κόμη Magnus Lee που τρομοκρατεί εδώ και αμέτρητα χρόνια τους κατοίκους των εκτάσεων που περιβάλουν τον ιδιόρυθμο πύργο του; Ιδωμεν. Θα καταφέρει ο D να αντιμετωπίσει τις ορδές των δαιμόνων που παραμονεύουν σε κάθε σκοτεινή γωνιά του άντρου ενός από τα παλαιότερα βαμπίρ της ιστορίας; Σκεφτείτε ότι ο κύριος Magnus Lee "ζει" για πάνω από 10000 χρόνια τη στιγμή που ο πρώτος διδάξας, ο υπέροχος Κόμης Δράκουλας, έζησε λιγότερο από μισή χιλιετία (σύμφωνα πάντα με το ομότιτλο υπέροχο μυθιστόρημα του Bram Stoker).

Αλλά ας μην αναφερθούμε περισσότερο στον Κόμη "Μέγιστο" Lee, αυτό σημαίνει άλλωστε το Magnus, αλλά ας σταθούμε για λίγο στο χαρακτήρα του κεντρικού μας ήρωα. Θέλω να αναφερθώ ιδιαίτερα στην εντυπωσιακή αν και κάπως υπερβολική εξωτερική εμφάνιση του D. Δίμετρος και βάλε, φοράει μια μαύρη καμπαρντίνα ενώ το αηδιαστικά πλατύγυρο καπέλο του κρύβει σχεδόν πάντα τα αινιγματικά του μάτια. Υπάρχει φυσικά και αυτή η υπέροχη "μαλλούρα" που σίγουρα ανεβάζει κατά πολύ τις μετοχές αυτού του πολύ-σκληρού-για-να-πεθάνει ήρωα παρά το εξωφρενικά μεγάλο, και άχαρο, σπαθί του και το μεταλλαγμένο του χέρι (μιλάμε για πολύ γέλιο). Ο ήρωας λοιπόν παρουσιάζεται αρχικά φοβερά λιγομίλητος, πολύ θετικό, αλλά καθώς πλησιάζουμε στο τέλος του "έπους" φαίνεται να καταλαμβάνεται από ακατάσχετη "λογοδιάρροια" (μπλιάχ!). Γενικά όμως η επιλογή των κεντρικών προσώπων είναι αρκετά φτωχή από τη στιγμή που υπάρχει στη μέση η ξενέρωτη ξανθούλα και ο εξίσου ξενέρωτος και εκνευριστικός αδελφός της όπως και η άκρως αντιπαθής και ηλίθια κόρη του Κόμη. Οσον αφορά τον ίδιο τον Κόμη τα πράγματα είναι σαφώς καλύτερα και παρόλο που δεν "εμφανίζεται" και πολύ, σίγουρα αφήνει πολύ καλές εντυπώσεις. Το μεγάλο του ύψος, η σοφία και η προσοχή που τον χαρακτηρίζουν αλλά και η πολύ καλή φωνή του (γιατί μια ζωή οι έλληνες μεταγλωττιστές τα κάνουν μούσκεμα με τις φωνές;), η οποία φέρνει κάπως προς τη φωνή του ανεπανάληπτου Darth Vader, σίγουρα κάνουν μεγάλη εντύπωση. Και πως να μην κάνει εντύπωση ένα βαμπίρ που έχει "ζήσει" πάνω από 10000 χρόνια αν αναλογιστούμε πως τα "βαμπίρια" είναι σαν το κρασί, όσο παλαιότερα είναι τόσο δυνατότερα γίνονται. Αν και στο τέλος κάπου ο Κόμης Lee μας τα χαλάει γιατί, παρά την επίδειξη δυνάμεων που κάνει μέσα στην ταινία, η τελική μάχη διαρκεί μετα βίας τρία λεπτά. Κρίμα. Τέλος πάντων, ο Κόμης μου θυμίζει αρκετά τον πατέρα (σύμφωνα με την καταπληκτική διλογία του Brian Lumley, το Vampire Worlds 1 & 2) όλων των βαμπίρ, τον ανελέητο Shaitan the Unborn. Αν και, δυστυχώς, εδώ τελειώνουν οι ομοιότητες μεταξύ της ταινίας και των βιβλίων. Γενικά το Vampire Hunter D είναι μια πάρα πολύ καλή επιλογή για μια σωστή εισαγωγή στο φανταστικό κόσμο των Manga. Διαθέτει πολύ δράση αλλά και βία, κοινωνικούς προβληματισμούς (το είδαμε και αυτό!) μιας και η αντιπαθέστατη κόρη του Κόμη αντιδρά πολύ έντονα στο ενδεχόμενο της εισόδου μιας απλής χωριατοπούλας στον ευγενή κύκλο των βαμπίρ, αλλά και τεχνικά η ταινία κρίνεται σχεδόν άψογη. Και λέω σχεδόν γιατί κατά τη διάρκεια της το αίμα που "ρέει" είναι σε υπερβολικές, αν αναλογιστούμε τη χωρητικότητα ενός σώματος, ποσότητες αλλά και το χρώμα του είναι επιεικώς απαράδεκτο. Εγω προσωπικά πρώτη φορά βλέπω ημιδιαφανές και σχεδόν φωσφοριζέ (!!!) αίμα. Πρέπει φυσικά να τονίσω ότι λόγω της "υπερβολικής" βίας και του άφθονου αίματος, η ταινία είναι ακατάλληλη για άτομα κάτω των 15 ετών. Θα συνοψίσω λέγοντας ότι αν το 'Salem's Lot του Stephen King και τα Vampire Worlds του Brian Lumley στο χώρο των βιβλίων και το Dracula του Francis Ford Coppola στο χώρο του κινηματογράφου είναι must για τον κάθε "αξιοπρεπή" λάτρη των βαμπίρ, τότε και το Vampire Hunter D είναι must.

Τουλάχιστον στο χώρο των κινουμένων σχεδίων. Μια πάρα πολύ καλή παραγωγή παρά την ηλικία της (κυκλοφόρησε μόλις το 1985!). Και ας μην ξεχνάμε ποτέ ότι ... The Blood is the Life! Τουλάχιστον αυτό υποστηρίζει ο Κόμης Δράκουλας, ο Shaitan the Unborn, ο Lord Saithis, η Wratha the Risen και ο Κόμης Magnus Lee (παρά τις αντιρρήσεις του Turgo Zolte από τα Vampire Worlds αλλά και του D από το Vampire Hunter D).

Με δύο λόγια ... μην το δείτε αν δεν έχετε πάντα μαζί σας μια λεπίδα από ασήμι, λίγο λάδι από Kneblash (είναι το σκόρδο στη γλώσσα των Szgany) και μια ξύλινη σφήνα. And to all a good night ...

GB-12FMT

FM RADIO FOR GAMEBOY

του Κ.ΜΑΚΡΗ



Οπως κάθε μέρα έχετε πάρει το GameBoy μαζί σας. Πως θα περάσει άλλωστε η ώρα μέχρι να πάτε στο σχολείο; Αυτά τα λεωφορεία είναι τόσο βαρετά. Παίζετε το αγαπημένο σας παιχνίδι μέχρι να φτάσετε. Στο διάλειμμα τα ίδια. Ξαφνικά όμως θυμόσαστε πως σήμετα παίζει η αγαπημένη σας ομάδα και τα πάντα είναι θέμα πρόκρισης. Τον αγώνα αναμεταδίδει το ραδιόφωνο, αλλά δυστυχώς το έχετε ξεχάσει. Πρόβλημα τεραστίων διαστάσεων υπό φυσιολογικές συνθήκες. Τώρα όμως μπορείτε και εσείς να ακούσετε τον αγώνα αυτό και με περισσότερη "μαγκιά" και φιγούρα σε γνωστούς και γνωστές γιατί έχετε αγοράσει το GB-12FMT, ένα ραδιοφωνάκι που συνδέεται με το GameBoy σας.Αυτή η πρωτότυπη συσκευή εμφανισιακά δεν λέει και πολλά πράγματα, η χρησιμότητα της όμως είναι φυσικά απαραίτητη. Ενα γκρίζο κουτί, που έχει μάλιστα το ίδιο ακριβώς χρώμα με το GameBoy κρύβει το ραδιόφωνο. Στο μπροστινό μέρος υπάρχει στα αριστερά το λαμπάκι για την ένδειξη των στερεοφωνικών σταθμών και δίπλα ακριβώς η οθόνη με τον δείκτη για να ψάχνετε τους σταθμούς της προτίμησης σας. Ναι, δυστυχώς το ραδιοφωνάκι αυτό είναι αναλογικό, αλλά μην τα θέλουμε και όλα δικά μας. Στο πλάι, στην δεξιά πλευρά, θα βρείτε τους δείκτες διαβάθμισης της έντασης της φωνής (Volume) και τον δείκτη με τον οποίο θα μπορείτε να ψάχνετε τους σταθμούς. Στην άλλη πλαϊνή όψη, θα βρείτε την υποδοχή για τα ακουστικά, έτσι, για να μην σας ενοχλεί η βαβούρα του υπόλοιπου κόσμου και ο θόρυβος της μηχανής του λεωφορείου.

Βάζετε λοιπόν το ραδιοφωνάκι σας στην υποδοχή του cartridge στο πίσω μέρος του Gameboy, ανοίγετε την φορητή σας κονσολίτσα και ώ το θαύμα της τεχνολογίας, ακούτε ραδιόφωνο!

Πολύ καλή απόδοση που δεν περίμενα για να είμαι ειλικρινής! Ολοι οι σταθμοί είναι άψογοι, ανάλογα βέβαια με το δικό τους σήμα και την τοποθεσία στην οποία βρισκόσαστε την στιγμή που το έχετε ανοικτό. Το κακό που συναντάται όμως με όλα τα αναλογικά (και όχι με τα ψηφιακά) ραδιόφωνα, χωρίς βέβαια να ευθύνονται οι κατασκευαστές γι'αυτό, είναι ο σχετικός χαμός και το μπέρδεμα μέχρι να βρείτε τον σταθμό που εσείς θέλετε να ακούσετε. Βλέπετε, τα σήματα των σταθμών, λόγω του πλήθους τους και μόνο πέφτουν το ένα δίπλα στο άλλο και ουσιαστικά δεν ξεχωρίζουν μεταξύ τους. Ετσι, είστε αναγκασμένοι να βρείτε τον σταθμό που θέλετε εμπειρικά ή αν είστε τυχεροί να πέσετε πάνω στο σήμα του σταθμού που θέλετε ή ενός παραπλήσιου και να κινήσετε την βελόνα ανάλογα. Πάντως, όπως αναφέραμε και προηγουμένως η ποιότητα του μικρού αυτού ραδιόφωνου είναι πολύ καλή και η ένταση που φτάνει το Volume βρίσκεται σε αρκετά υψηλά επίπεδα.

Τους εξωτερικούς θορύβους πάντως τους καλύπτει πολύ άνετα.

Αυτό που πρέπει να προσέξετε είναι το ότι όπως κάθε συσκευή που δουλεύει με μπαταρίες, αν έχετε συνεχώς σε ψηλά επίπεδα το Volume σίγουρα θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα με αυτές.

Προσέξτε λοιπόν μην μείνετε στην μέση του αγώνα από μπαταρίες και μετάτρέχετε ή τραβάτε όσα μαλλιά σας έχουν απομείνει (γιατί το μαλλιοτράβηγμα υπάρχει και κατά την διάρκεια του αγώνα αλλά και όταν ακούσετε ένα αγαπημένο σας κομμάτι). Μέχρι λοιπόν να δούμε και κασετόφωνο για το Gameboy θα βολευτούμε με αυτό το ραδιοφωνάκι.

FLASHBACK

ΛΥΣΗ - ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ

Του Α. Gore. Κοτζιά.

Φίλοι μου είμαι περήφανος που ολοκλήρωσα αυτό το θαυμάσιο παιχνίδι που ακούει στο όνομα FLASHBACK. Θέλοντας να μοιραστώ μαζί σας τις υπέροχες στιγμές που μου χάρισε, σας παραδίδω το πρώτο μέρος της λύσης. Πριν όμως αρχίσουμε την περιηγησή μας, πρέπει να σας πω οτι αυτό το παιχνίδι για να ολοκληρωθεί θέλει έμπειρους παίχτες και όχι αρχάριους. Για αυτό πριν διαβάσετε την λύση, αρχίστε να εξασκείστε.

LEVEL 1
CODE: BACK

Αρχίζοντας, παίρνετε το HOLOCUBE. Πηγαίνετε αριστερά, και παίρνετε το βράχο και τα 10 credits. Πηγαίνετε δεξιά, αφήνοντας την πόρτα να ανοίξει. Παίρνετε το PILE, και πηγαίνετε κάτω. Πηγαίνετε δεξιά αποφεύγοντας το μαγνητικό πεδίο. Φορτώνετε την shield και το PILE. Πηγαίνετε όλο αριστερά, και τοποθετείτε το PILE στην κονσόλα. Αφού περάσετε την γέφυρα, χρησιμοποιήτε το ασανσέρ, και αφού ανεβείτε, κατευθύνεστε προς τα αριστερά. Ρίχνετε τον βράχο στον "αισθητήρα", έτσι ώστε το ασανσέρ να παραμείνει κάτω. Παίρνετε το TELEPORTER, και τους δύο βράχους. Τώρα πρέπει να πάτε δεξιά, και να κατεβείτε κάτω μέχρι να φτάσετε στα δυο Ogres, που πιθανότατα θα αλληλοεξοντωθούν. Πηγαίνετε δεξιά και απενεργοποιήτε το μαγνητικό πεδίο. Παίρνετε τον βράχο, τα 100 CREDITS, το κλειδί, καθώς και τα άλλα 100 CREDITS. Αφού εξοντώσετε και το άλλο Ogre που σας εμφανίζεται, παίρνετε τα 500 CREDITS. Πηγαίνετε όλο αριστερά, και τοποθετείτε το κλειδί στην κονσόλα. Τώρα πηγαίνετε πίσω στην γέφυρα, εκεί που φορτώσατε τα αντικείμενα σας. Πηγαίνετε αριστερά και πάνω, και "παίζετε" με τους "αισθητήρες" μέχρι να φτάσετε στο υψηλότερο μέρος της πίστας. Πηγαίνετε δεξιά και μηλάτε στον τύπο που βρίσκετε εκεί. Του δίνετε το TELEPORTER και παίρνετε την I.D. Card. Τώρα πηγαίνετε όλο αριστερά, περνόντας πάλι από την γέφυρα. Συνεχίζετε την πορεία σας, και μετά πηγαίνετε κάτω τοποθετώντας την I.D. Card στην κονσόλα. Κατεβαίνετε προσεκτικά κάτω μέχρι να δείτε έναν αισθητήρα. Οταν τον περνάτε, σκύβετε και πηδάτε στην άλλη πίστα έτσι ώστε να αποφύγετε τις θανατηφόρες ρυπές των laser. Εδώ συναντάτε ένα τύπο, ο οποίος θα σας πουλήσει το Anti-G Belt, για όλα σας τα CREDITS. Αφού το παίρνετε, πηδάτε κάτω, στο επόμενο level....

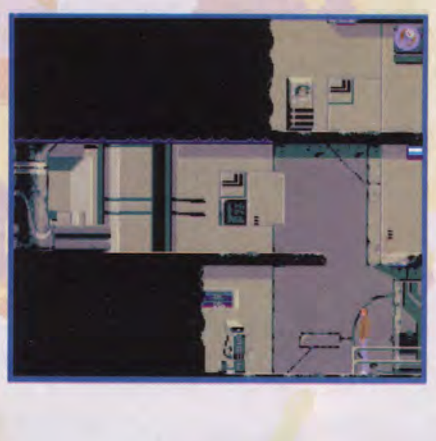


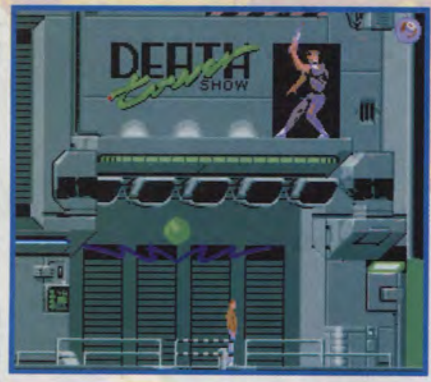
LEVEL 2
CODE: LOUP

Πηγαίνετε όλο δεξιά, και μετά κάτω για να φέρετε το ασανσέρ πάνω. Από την μεσαία πλατφόρμα, τρέχετε και



πηδάτε έτσι ώστε να φτάσετε πάνω. Μετά τις "μικροσυμπλοκές" σας, μιλάτε στον IAN, και ενεργοποιείτε την CHAIR. Αφού ξαναμιλήσετε με τον IAN, αυτός θα σας ανοίξει την πόρτα. Κατεβαίνοντας κάτω, παίρνετε το FUSIBLE, και ανεβαίνετε πάλι πάνω, τοποθετώντας το στην κονσόλα. Ενεργοποιείτε ξανά την κονσόλα, για να φέρετε κάτω το ασανσέρ. Αφού ανεβείτε πάνω χρησιμοποιώντας το ασανσέρ, πηγαίνετε αριστερά. Μιλάτε στον MAN, και χρησιμοποιείτε ξανά το ασανσέρ, πηγαίνοντας κάτω στο TRAIN. Ενεργοποιείτε τον χάρτη για περισσότερες χρήσιμες πληροφορίες, και πηγαίνετε με το τρένο στο BAR (AMERICA). Μιλάτε στον BARMAN, πηγαίνετε δεξιά, και μιλάτε και στον









FOUSSAIRE. Επιβιβαζόσαστε στο τρένο και αυτή την φορά, πηγαίνετε στο COUNCIL (AFRICA). Δίνετε την I.D. Card στον GOUVERNEUR, και παίρνετε τα χαρτιά εργασίας. Πηγαίνετε στο τρένο, που κατευθύνεται στο JOB CENTER (EUROPA) Μιλάτε στον MAN, και χρησιμοποιείτε τα χαρτιά εργασίας για να αναλάβετε την αποστολή 1. Πηγαίνετε με το τρένο στην ASIA, και παίρνετε το PACKET απ'την WOMAN. Δίνετε το PACKET στον MAN που βρίσκεται στην AFRICA. Πηγαίνετε στο JOB CENTER οπού δέχεστε την αποστολή 2. Πηγαίνετε με το τρένο στην RESTRICTED AREA 2 (AFRICA). Παίρνετε το V.I.P, και κατευθύνεστε όλο δεξιά. Παίρνετε και τοποθετείτε το KEY στην κονσόλα. Πηγαίνετε αριστερά, μέχρι να βρείτε την πλατφόρμα με το κλειδί, το οποίο και παίρνετε. Κατευθύνεστε δεξιά, και τοποθετείτε το κλειδί στην πόρτα.

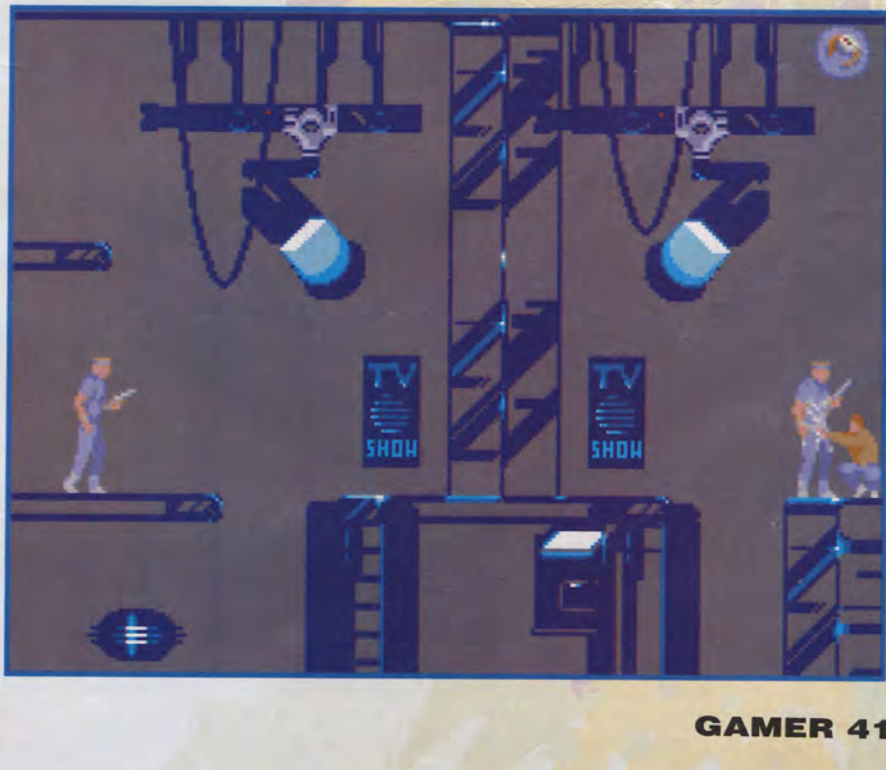
Παίρνετε το V.I.P, και προχωράτε κάτω. Απο εδώ μεταφέρεστε στην αίθουσα αποστολών. Εδώ, δίνετε τα χαρτιά εργασίας, για την εκτέλεση της τρίτης αποστολής. Πηγαίνετε με το τρένο στο BAR (AMERICA), και μιλάτε με τον ιδιοκτήτη. Πηγαίνετε κάτω και μιλάτε στον COP. Πηγαίνετε πίσω απ'το bar, και πυροβολείτε το Ogre. Αργότερα μιλάτε στο MAN, και πηγαίνετε πίσω στον COP, και τον πυροβολείτε. Παίρνετε το κλειδί, και πηγαίνετε πίσω απ'το bar, και ανοίγετε την πόρτα-παγίδα που βρίσκεται κάτω. Πηδάτε μέσα και στα δεξιά εξοντώνετε τους δύο εξολοθρευτές. Θα μεταφερθείτε πίσω στην αίθουσα αποστολών. Εδώ δίνετε τα χαρτιά εργασίας, για να αναλάβετε την τέταρτη αποστολή. Τρέχετε δεξιά, ανοίγοντας την πόρτα-παγίδα που βρίσκεται στο έδαφος. Αλλάζετε κατεύθυνση τρέχοντας όλο αριστερά.

Παίρνετε κάτω το ασανσέρ, και τρέχετε δεξιά πηδόντας στην πλατφόρμα για την ενεργοποίηση του ασανσέρ. Παίρνετε πάλι το ασανσέρ κάτω, και πηγαίνετε δεξιά. Αφού τοποθετήσετε την κάρτα στο σωστό μέρος θα μεταφερθείτε για άλλη μια φορά στην αίθουσα αποστολών. Αφού αναλάβετε και την πέμπτη εντολή, προχωρήστε στην RESTRI-CTED AREA 3 (EUROPA). Πυροβολείτε το Ogre και πηγαίνετε κάτω.

Πυροβολείτε και το άλλο Ogre, και παίρνετε το κλειδί. Πηγαίνετε κάτω, και πυροβολείτε το νέο Ogre που εμφανίζεται. Κατευθύνεστε αριστερά και τοποθετείτε το κλειδί. Συνεχίζετε αριστερά, παίρνετε τον βράχο και τον πετάτε. Πυροβολείτε το Ogre. Τρέχετε αριστερά, και πηδάτε κάτω για να εξολοθρεύσετε και άλλο Ogre.

Πηγαίνετε πάνω στην πλατφόρμα, και ενεργοποιείτε τους αισθητήρες για να ανοίξει η πόρτα. Κατεβαίνετε κάτω, και σερνόσαστε δεξιά.

Παίρνετε το κλειδί και τα Gredits. Πηγαίνετε αριστερά, κάτω, δεξιά, και κάτω. Τακτοποιείτε των COP, ανοίγετε την πόρτα και αποτεφρώνετε την Flying ball. Απο εδώ θα μεταφερθείτε για τελευταία φορά στην αίθουσα αποστολών. Πηγαίνετε στο BAR (AMERICA), και μιλάτε στον FAUSSAIRE. Του δίνετε τα Credit, και παίρνετε I.D. Κατευθύνεστε στο DEATH POWER, και δίνετε I.D. στον MAN. Τώρα μπαίνετε μέσα και επιτέλους βρίσκεστε στο επόμενο level.



TIPS

SUPER NES

MARIO IS MISSING

Κωδικοί για αυτό το, καλούτσικο παιχνίδι.
1 BCV3NDC
2 PC3*NVB
3 DHC2MMV
4 D*P2NCH
5 79YK462
6 YIOBLVO
7 FWQOMD2
8 67KO35D
9 FTTJLDD

DESERT STRIKE

Κωδικοί για τα levels του παιχνιδιού.
LEVEL 2.....3ZLHZTN
LEVEL 3.....93ZHBRH
LEVEL 4.....W8PP97Z
LEVEL 5.....W4WSP37
Ακόμα, αν σκοπεύετε να πετάξετε σε μεγάλη απόσταση ανατολικά η δυτικά, πετάχτε πάνω απ'την θάλασσα, για έναν περίεργο λόγο, δεν καταναλώνετε καύσημα.

OUT OF THIS WORLD

Κωδικοί για τα 15 επίπεδα του πανέμορφου αυτού παιχνιδιού. Προσωπικά θα σας έλεγα να πρωσπαθήσετε μόνοι σας. Αν βέβαια είστε σαν τον Κλάδη, οι κωδικοί του παιχνιδιού σας είναι απαραίτητοι.
STAGE 2:HTDC
STAGE 3:CLLD
STAGE 4:LBKG
STAGE 5:XDDJ
STAGE 6:FXLC
STAGE 7:KRFK
STAGE 8:KLFB
STAGE 9:DDRX
STAGE 10:HRTB
STAGE 11:BRTD
STAGE 12:TFBB
STAGE 13:TXHF
STAGE 14:CKJL
STAGE 15:LFCK

PILOTWING

Υπέροχο το Pilotwing, σίγουρα είναι ένα απ'τα πιο "relaxing" flight simulator παιχνίδια που έχουμε δει. Τουλάχιστον αρχίζει "relaxing", γιατί μετά αρχίζουν τα δύσκολα. Εμείς πάντως σας προσφέρουμε τους παρακάτω κωδικούς.
AREA 2: 985206
AREA 3: 394391
AREA 4: 520771
SECRET COMMAND: 108048
AREA 5: 400718
AREA 6: 773224
AREA 7: 165411
AREA 8: 760357
SECRET COMMAND: 882943

SUPER TINY TOONS

Η KONAMI αυτή την φορά δεν μας απογοήτευσε. Καλό το SUPER TINY TOONS ένα κλασσικό platform game με καλά γραφικά, καλό ήχο και πολύ καλό gameplay. Αν θέλετε να δείτε τα τελευταία levels του παιχνιδιού, τσεκάρετε τους παρακάτω κωδικούς.

LEVEL 1.	Babs Bunny, Gogo A Dodo, Montana Max
LEVEL 2.	Plucky Duck, Bookworm, Elmyra
LEVEL 3.	Montana Max, Calamity Coyote, Shirley
LEVEL 4.	Bookworm, Plucky Duck, Babs bunny
LEVEL 5.	Gogo A Dodo, Calamity Coyote, Lil Beeper
LEVEL 6.	Montana Max, Babs Bunny, Sweetie

ROBOCOP 3

Απαράδεκτο το παιχνίδι της OCEAN. Υπάρχουν χιλιάδες σφαίρες που πρέπει να αποφύγετε, πράγμα αδύνατο. Εκτός βέβαια αν διαβάζετε GAMER, και αυτό γιατί έχουμε ένα tip που θα σας λύσει όλα σας τα προβλήματα. Εσείς απλά πατήστε το start, και μετά το select τρείς φορές.

SUPER R-TYPE

Στην title screen, πατήστε right, και μετά up ενιά φορές. Τώρα start, και αφού αρχίσετε, πατήστε την παύση. Right, A και start πατήστε τα όλα μαζί. Ηταν πολύπλοκο αλλά άξιζε τον κόπο αφού τώρα μπορείτε να πάτε σε όποιο level θέλετε.

THE ADAMS FAMILY

Ακόμα εθιστικό το THE ADAMS FAMILY. Εχουμε ένα απλό tip για αυτό το συμπαθέστατο platform game. Στον continue code γράφτε 11111 και θα αποκτήσετε 100 ζωούλες.

GAMEBOY

CHOPLIFTER 2

Κωδικοί για τα επίπεδα.
LEVEL 1-2: SKYHPPR
LEVEL 2-3: RGHTHND
LEVEL 3-2: TRYHRDR
LEVEL 4-1: CMPTRW2
LEVEL 4-3: VRYHPPY

HUMANS

Και άλλοι κωδικοί για το HUMANS αυτήν την φορά.
LEVEL 2: CVBM
LEVEL 3: QWSD
LEVEL 4: PLKP
LEVEL 5: MNBV
LEVEL 6: VBCD
LEVEL 7: ZXVZ
LEVEL 8: KJHR
LEVEL 9: PYST
LEVEL 10: LKLQ
LEVEL 11: HDZW
LEVEL 12: NBGF
LEVEL 13: SWQR
LEVEL 14: TYTL
LEVEL 15: XRTD
LEVEL 16: CDSR
LEVEL 17: JHYT
LEVEL 18: MJHN

BLASTER MASTER

Στην οθόνη του τίτλου διαλέξτε continue, και ύστερα με πατημένο το A πατήστε το START. Θα βγείτε σε μια οθόνη που θα μπορείτε να διαλέξετε επίπεδο.

SPY vs SPY

Οι κωδικοί είναι ωραίοι αλλά δε έχουν χρέη, γιατί αν είχαν θα ήμασταν πλούσιοι. Για αυτό πάρτε μερικούς ακόμα για το SPY vs SPY.
LEVEL 2: ZKP
LEVEL 3: YPT
LEVEL 4: MMD

KID DRACULA

Αυτό μας μάρανε. Αντε για να ξεμπερδεύετε, ορίστε οι κωδικοί των levels.
LEVEL 2: 5613
LEVEL 3: 7283
LEVEL 4: 7225
LEVEL 5: 7158
LEVEL 6: 3272

LEVEL 7: 5346
LEVEL 8: 5539

FORTIFIED ZONE

Μην ξαναλέμε τι είναι αυτά τα νουμεράκια απο κάτω
LEVEL 1: 1111
LEVEL 2: 3375
LEVEL 3: 1691
LEVEL 4: 1122

DYNABLASTER

Λίγο μπερδεμένοι αλλά είμαστε σίγουροι οτι θα τα καταφέρετε.
F1JD2KH2HJ
3LF11H2H2J
F1NMKLPPCJ
KGCMKGKGN
NMJD2KHKL3N
F1KGMCPCPJ
OBBOBLGBOJ
GLF13NMOBJ

GHOSTBUSTERS

Τα μάθατε; Παρα λίγο να πιάσουνε των Κροντηρά. Φήμες λένε οτι εθεάθει στα γραφεία του USER. Πότε ρε παιδιά έγινε αυτό; Θα πάρω τηλέφωνο τον Σφυράκη να του το πω να χαρεί. Τέλος πάντων για να τον πιάσετε το μόνο που έχετε να κάνετε είναι, όταν εμφανιστεί το continue να πείτε no και να πατήσετε το κουμπί select καθώς και το κουμπί B.

NES

LITTLE NEMO

Στην οθόνη του τίτλου πατήστε ΠΑΝΩ, SELECT, L, R, A, A, B και A για να διαλέξετε οποιοδήποτε level θέλετε.

JAMES BOND JUNIOR

Βρε τον πιτσιρικά των Κλαδ.. των junior ήθελα να πω. Και δεν του φαινόταν. Πως να του φανεί, αφού ούτε μια αποστολή δεν μπορεί να τελειώσει. Για αυτό και εμείς σας βοηθάμε δίνοντας τους κωδικούς των αποστολών.
MISSION 2: 033481
MISSION 3: 258600
MISSION 4: 320370

YOSHI'S COOKIE

Στην οθόνη επιλογών κλείστε την μουσική και βάλτε την ταχύτητα στο HIGH.
Μετά διαλέξτε την δέκατη πίστα και κρατώντας το "πάνω" πατήστε select. Τώρα πατήστε το D PAD για να διαλέξετε όλες τις πίστες.

ISOLATED WARRIOR

Περίεργο το παιχνίδι αυτό. Εξίσου περίεργη και η εταιρία που το κατασκεύασε. Κάτι που δεν είναι περίεργο είναι οτι εμείς έχουμε όλους τους κωδικούς για τα levels του παιχνιδιού.
LEVEL 2: 1227
LEVEL 3: 4126
LEVEL 4: 0948
LEVEL 5: 2168
LEVEL 6: 0666
LEVEL 7: 1192

KICKLE CUBICLE

Αν αναρωτιέστε τι γίνετε μετά το έvατο level, θα συνεχίσετε να αναρωτιέστε, εκτός αν διαβάσετε τους παρακάτω κωδικούς.
LEVEL 1O:ITXG bLCE
LEVEL 15:LGDa DBBQ
LEVEL 20:NIEh VLBK
LEVEL 25:RX5h KKCB
LEVEL 30:TJBY EGCe

POWERBLADE

Δοκιμάστε τους παρακάτω κωδικούς, και καλό ταξύδι στους περίεργους κόσμους του POWERBLADE.
B2712209
G3784JD2
G843D12F
IBJ39FK4
J23KGBBK
77KDIOGJ

TRACK AND FIELD 2

Υπάρχει ένας εύκολος τρόπος για να περάσετε στην τελευταία μέρα του διαγωνισμού. Απλά χρησιμοποιήστε τους εξής κωδικούς:
UNITED STATES: 54HLPHJNI
SOVIET UNION: 2MISPZJWS
FRANCE: 5ZHDPZJ2S
GREAT BRITAIN: YAWWWHJ4S

BIONIC COMMANDO

Καλό το παιχνιδάκι αλλά δυσκολούτσικο. Για να ξεπεράσετε τις δυσκολίες πατήστε τα A, B, START ταυτόχρονα.

DOUBLE DRAGON

Μπορείτε να αποκτήσετε ζωές βαρόντας το κεφάλι του player two. Αν τώρα θέλετε να παίξετε με έναν παίκτη, ξεκινήστε το παιχνίδι με την "two-player" επιλογή, και κλωτσήστε τον συμπαίχτη σας μέχρη να του πάρετε όλες τις ζωές. Είναι λύγο κτηνώδες αλλά τι να κάνουμε.

MEGA CD

ECCO THE DOLPHIN

Πάρτε βαθειά αναπνοή, και ξεκινάμε.

LEVEL:	CODE:
UNDERCAVES	GMRIQDCM
THE VENTS	IUEINLDP
THE LAGOON	GRTJZYJF
RIDGE WATER	OVDJDZYJF
OPEN OCEAN	GMYMDSLI
ICE ZONE	GMBRHSLU
HARD WATER	UKZFHSLS
COLD WATER	SYQJHSLZ
OPEN OCEAN (2)	CCVFFSLM
ISLAND ZONE	ALZBESLS
DEEP WATER	IHPFDSLP
VOLCANO REEF	ADLYESLT
SHIP GRAVEN SEA	INWUGSLU
WRECKTRAP	WJHQGSLL
SEA OF SILENCE	IZSXGSLF
DEEP GATE	AKNBHSLI
MARBLE SEA	QSOMFSLQ
THE LIBRARY	WBTXFSLV
DEEP CITY	UNIQFSLN
CITY OF FOREVER	WADUFSLB
JURASSIC BEACH	ONNBJPLY
PTERADON POND	WPVXIPII
ORIGEN BEACH	AQZIJPLG
TRILOBITE CIRCLE	GKGFJPLK
DARK WATER	GZIUKPLR
DEEP WATER (2)	GAAGDPLP
CITY OF FOREVER (2)	YLQQZNLM
THE TUBE	MNEYELLB
THE MACHINE	SKZNELLO
THE LAST NIGHT	KANZFLLX

TIME GAL

Απλούστατο το tip που ακολουθεί. Απλά σε οποιοδήποτε level κάντε παύση και μετα C. Οταν το κάνετε αυτό περνάτε στο επόμενο level.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Αγαπητό GAMER,

Είμαι κάτοχος ενός Mega Drive και Master System II. Είμαι αναγνώστης σου από το πρώτο τεύχος. Συγχαρητήρια για τα πλούσια θέματα σου. Σίγουρα είσαι το καλύτερο περιοδικό στην Ελλάδα. Οι ερωτήσεις μου είναι οι εξής:

1) Στο Mega Drive θα κυκλοφορήσει το Super Street Fighter II;
2) Θέλω μια στήλη με τα 10 καλύτερα παιχνίδια του Mega Drive και του Master System.
3) Πόσα bit είναι το Mega CD;
4) Υπάρχει το Body Blows στο Mega Drive;
5) Ποιό είναι το καλύτερο beat-em-up μέχρι στιγμής;
6) Πόσα bit είναι η AMIGA;

Ελπίζω να μη σε κούρασα με τις ερωτήσεις μου.
Φιλικά,
Δημήτρης Μαραβλής
ΥΓ) You are the best of the best.

Φίλε Δημήτρη,
Thanks για τα καλά σου λόγια και περνάμε ευθέως στις απαντήσεις των ερωτημάτων σου:

1) Σίγουρα ...
2) Αν ψάξεις μέσα στις σελίδες κάποιου παλαιότερου τεύχους κάπου θα βρεις TOP 10 για το Mega Drive. Τι, δεν έχεις παλαιότερο τεύχος; Καλά να πάθεις (χε, χε).
Οσον αφορά το Master System, δεν ξέρω αν υπάρχουν πια 10 παιχνίδια τα οποία να είναι πραγματικά καλά.
3) Το Mega CD είναι (μόλις) 16μπιτο.
4) Nope.
5) Εδω οι γνώμες διχάζονται. Οι περισσότεροι (συμπεριλαμβανόμενου και του Κροντηρά) θεωρούν το Street Fighter II σαν το καλύτερο beat-em-up όλων των εποχών. Θα σου επεσήμανα όμως την προσοχή και στο καταπληκτικό Mortal Kombat.
6) Η AMIGA 500, η 500+ και η 600 είναι 16μπιτες ενώ η 1200 είναι 32μπιτη.
ΥΓ) Of course we are!!!

Αγαπητοί USERάδες και GAMERάδες γειά χαρά!

Πιστεύω ότι δεν χρειάζεται να σου πω ότι είσαι το καλύτερο ελληνικό περιοδικό στο χώρο των COMPUTER και VIDEO GAMES (χωρίς καμμία αμφιβολία). Ας προχωρήσουμε όμως στις απορίες μου.

1) Το Mega CD τι μπορεί να προσφέρει σε έναν κάτοχο Mega Drive;
2) Πως μπορώ να γράψω στο video ένα παιχνίδι του Mega Drive;
3) Τι πρέπει να κάνει κάποιος που θέλει να στείλει ένα review στο περιοδικό σας;

Φιλικά, RED ARMY 7
Δημήτρης Μελέκας

ΥΓ1) Ολυμπιακός, USER και ξερό ψωμί!
ΥΓ2) Το επόμενο υστερόγραφο είναι δημοφιλές.
ΥΓ3) Ελπίζω σε δημοσίευση.

RED SOLDIER Δημήτρη,
Πιστεύω ότι δεν χρειάζεται να σου πω ότι όλοι πια ξέρουν ποιό είναι το καλύτερο περιοδικό του είδους στην Ελλάδα. Ας περάσουμε λοιπόν στις απορίες σου.
1) Βασικά το Mega CD μπορεί να προσφέρει παιχνίδια με εκπληκτικά γραφικά, ήχο και ταχύτητα περιοριζόμενο όμως από τα 16 bits του. Σκέψου ότι ήδη κυκλοφορούν 32μπιτες κονσόλες και περιμένουμε, στο εγγύς μέλλον, τις 64μπιτες.
2) Μπορείς απλούστατα να συνδέσεις το Mega Drive σου στο video και όχι στην τηλεόραση. Στη θέση της κεραίας φυσικά.
3) Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να γράψεις το κείμενο και να το στείλεις στη διεύθυνση του περιοδικού μαζί με μια φωτογραφία σου.
ΥΓ1) Εύγε νέε μου.
ΥΓ2) Και εμείς ήμαστε δημοφιλείς, πως να το κάνουμε;
ΥΓ3) Ικανοποιημένος;

Αγαπητό USER,

Είμαι από τους καινούριους αναγνώστες σου αφού σε διαβάζω μόλις από το τεύχος 38. Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου. Τώρα με το GAMER έχεις αφήσει τα άλλα περιοδικά στον χώρο σου ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΠΙΣΩ! Είμαι κάτοχος ενός Amiga CD 32 και είμαι 13 χρονών. Θα ήθελα να σου κάνω μερικές ερωτήσεις:

1) Στο 4ο τεύχος του GAMER είχες πει πως το Laser Active Pioneer θα μπορεί να παίξει CDs της SEGA και του DUO στην Amiga CD 32. Πόσο θα κοστίζει στην Ελλάδα αν θα έρθει και πότε θα έρθει περίπου;
2) Πιο καλή κονσόλα είναι το CD 32, το Jaguar, το Mega CD ή το Neo Geo; Ξέρω πως έχουν διαφορετικά bits αλλά θα ήθελα να μου απαντήσεις.
3) Πρότεινε μου μερικά παιχνίδια για CD 32.
4) Πότε θα κυκλοφορήσουν τα παιχνίδια: Flashback, Zool 2, Prince of Persia 2, Mortal Kombat και Street

ΤΟ GAMER ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΙ ΑΝΥΠΟΓΡΑΦΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

Fighter II;

Ο Τριανταδυάμπιτος=Γιάννης Τραγάρης

ΥΓ1) Πολύ σωστά τα σχόλια σου σχετικά με την πειρατεία στο τεύχος 43.
ΥΓ2) The best CD game player is CD 32!
ΥΓ3) Ζήτω το USER, το GAMER, το Mortal Kombat και ο Θρύλος!
ΥΓ4) Τι πληκτρολόγιο μπορώ να βάλω στην Amiga CD 32;
ΥΓ5) Bye bye USER ...

Νεαρέ Γιάννη,

Μετά τις καθιερωμένες ευχαριστίες για τα καλά σου λόγια, μπλα, μπλα ... θα περάσω στις απαντήσεις των ερωτημάτων σου.

1) Αρχικά να ξεκαθαρίσω κάτι το οποίο μάλλον έχεις παρεξηγήσει. Στο τεύχος 4 του GAMER γράφτηκε ότι το Laser Active Pioneer θα παίζει CDs των Mega CD και DUO και όχι ότι θα τα μεταφέρει στο CD 32. Τώρα όσον αφορά το πότε θα κυκλοφορήσει είναι προς το παρόν άγνωστο. Αναμένουμε.

2) Το Jaguar δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα οπότε καλύτερη κονσόλα είναι μάλλον το CD 32. Προς το παρόν όμως γιατί αναμένεται ο 64μπιτος γίγαντας της Atari.

3) Να προτείνω ανεπιφύλακτα το Pinball Fantasies καθώς και το James Pond II αλλά και το Diggers.

4) Αγνωστες αι βουλαί της Commodore!

ΥΓ1) Μα ... φυσικά!
ΥΓ2) Ναι, προς το παρόν είναι.
ΥΓ3) Ζήτω, ζήτω, ζήτω και πάλι ζήτω.
ΥΓ4) Προς το παρόν δυστυχώς δεν μπορείς. Αν περιμένεις λίγο όμως ...
ΥΓ5) Γειά σου και σένα αναγνώστη.

Αγαπητό GAMER,

Είμαι κάτοχος ενός SNES και θα ήθελα να σε ρωτήσω κάτι πάνω σε αυτό.

1) Πως μπορώ να δω το finale του Street Fighter II όταν το τελειώσω στο χαμηλό επίπεδο δυσκολίας;

2) Εχει κυκλοφορήσει το Super Street Fighter, the new challengers για SNES;

3) Θα κυκλοφορήσει "κάτι" σαν CD για SNES;

Ken (ο φλώρος με τα κόκκινα)
Μιχάλης Παπουλάκος

ΥΓ1) Ελπίζω σε δημοσίευση.
ΥΓ2) USER is the best of the best.
ΥΓ3) Sho - Ryu - Ken!

Φίλτατε Μιχάλη

1) Δυστυχώς δεν μπορείς με τίποτα.

2) Οχι ακόμα αλλά ...

3) CD ακούμε και CD δεν βλέπουμε από τη Nintendo. Αλλά μάλλον όπου να 'ναι θα σκάσει μύτη. Αναμείνατε (κι άλλο;).

ΥΓ1) Η ελπίδα πεθαίνει πάντα τελευταία ...
ΥΓ2) Ολοι το ξέρουν πλέον.
ΥΓ3) Σούρ - γελο - Ryu (Κροντηρά ηρέμησε!).

Αγαπητό GAMER,

Δε χρειάζεται να πω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό που έχει βγει στην Ευρώπη.
Εχω ένα SEGA Game Gear και έχω να σου κάνω μερικές ερωτήσεις.

1) Δεν ξέρω ποιά παιχνίδια του Game Gear να πάρω. Μπορείς να μου πεις τα 5 καλύτερα;

2) Θα βγει το Street Fighter II για Game Gear;

3) Ποιά παιχνίδια με βρωμόξυλο υπάρχουν στην αγορά για Game Gear και ποιό είναι το καλύτερο;

4) Θα βγει το Flashback σε Game Gear;

Συγγνώμη αν σε κούρασα.
Φιλικά,
Βασίλης Αγκορτσάς

ΥΓ1) Θρύλος ολέ!!!
ΥΓ2) Χαιρετίσματα στον Κροντηρά!
ΥΓ3) GAMER the best!!!

DEAR BILLY,

Ας μην υπερβάλουμε, για την Ελλάδα καλοί είμαστε (τι καλοί, οι καλύτεροι!). Ας περάσουμε όμως σε ποιό ουσιώδη θέματα.

1) Φυσικά το εκπληκτικό Dracula, τα δυο Shinobi, το Jungle Book και δεν χρειάζεται φυσικά να αναφέρω τον υπέροχο Sonic.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Φίλε Pano the Goro,

1) Δεν γίνεται με τίποτα.

2) Φυσικά!

3) Αν μιλάς για το ηλεκτρονικό δεν είμαι σίγουρος ότι θέλεις πραγματικά να μάθεις!

4) Μάλλον το CD 32 (ομόφωνη απόφαση των συντακτών).

5) Φυσικά και μπορείς συνδέοντας τις θύρες εξόδου της μουσικής ή και ολόκληρου του σήματος κατευθείαν στο monitor.

Αγαπητέ Γιώργο
"The Terminator",

1) Φήμες, φήμες, μην ακούς τις φήμες ...

2) Οχι! Γίνεται πιο κατατοπιστικό;

3) Παλιό ...

4) Χμμμ, οι πολύ καλοί Humans, το Populus και το ... In your Face μήπως;

5) Who knows?

6) Σκέψου το πάρα πολύ καλά. Γιατί δεν πας στα ηλεκτρονικά να παίξεις το Wonder Boy in Monsterland καλύτερα;

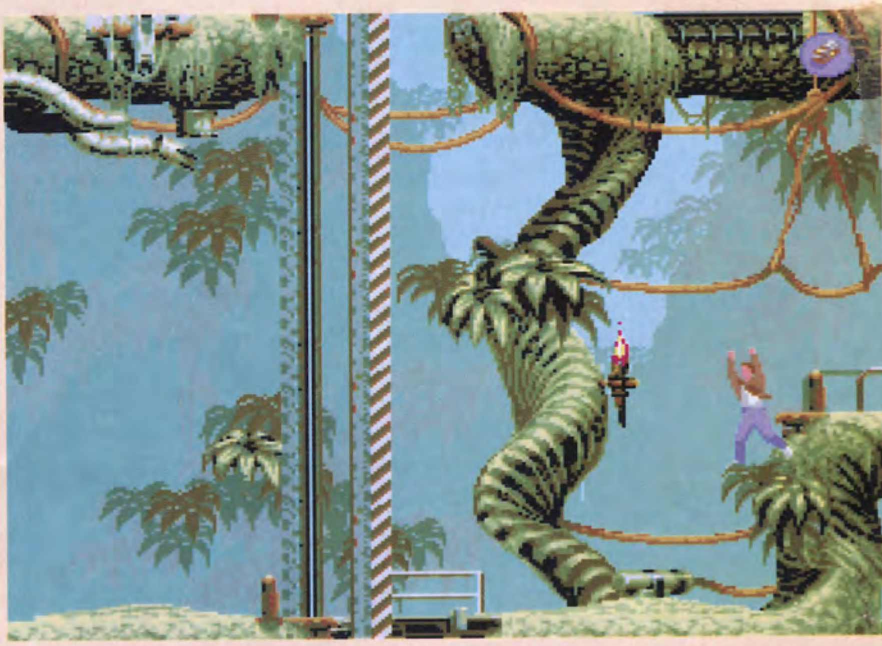
7) Nope!.

2) Με την τρέλλα που τους έχει πιάσει ποιός ξέρει; Ισως το δούμε και αυτό τελικά!

3) Υπάρχει το κορυφαίο Mortal Kombat. Τι άλλο να ζητήσει κανείς;

4) Μάλλον όχι αλλά ποιός ξέρει ποτέ τι γίνεται;

ΥΓ1) Ολέ, ολέ αλλά πρωτάθλημα δεν βλέπω (πάλι!).
ΥΓ2) Γιατί, μήπως τον βλέπουμε και καθόλου;
ΥΓ3) Τουλάχιστον!



Αγαπητό GAMER,

Είμαι κάτοχος ενός SNES και τα παρακάτω ερωτήματα μου αφορούν κυρίως αυτό.

1) Τι είναι bitmap, vector,raytraced kaif ractals γραφικά και τι τα transparent colors; Ποιά από αυτά υπάρχουν στην κονσόλα μου;

2) Με άριστα το 100, πόσο θα βαθμολογούσες το Mario World, Castlevania, Turtles in Time, Axelay και Bubsy;

3) Οι κονσόλες MS, NES, GB και GG έχουν μέλλον;

4) Τα 16bit πεθαίνουν τώρα που εμφανίστηκαν τα 32bit;

5) Το SNES CD θα είναι καλύτερο από το Mega CD; Αν ναι σε τι υπερέχει; **Με μεγάλη εκτίμηση (και απορία),**
Βίκτωρ Αμανατίδης

ΥΓ1) Το SFII είναι απλώς καλό.
ΥΓ2) Το Mortal Kombat είναι αίσχος!
ΥΓ3) Γιατί δεν βάζετε καμμιά αφίσα που αρέσει σε όλους; (Εστω και αν είναι των SFII ή Mortal Kombat).

Dear Βίκτωρα *(καμμία σχέση με γνωστό αμυντικό της Ολυμπιακάρας;),*

1) Ολα αυτά που αναφέρεις είναι διαφορετικοί τρόποι σχεδίασης γραφικών ενώ τα transparent colors απλά σου επιτρέπουν να βλέπεις και τα πίσω χρώματα. Το μηχάνημα σου θεωρητικά υποστηρίζει όλους αυτούς τους τρόπους σχεδίασης αλλά από εκεί και πέρα είναι καθαρά θέμα των εκάστοτε προγραμματιστών.

2) Εχουν γίνει όλα τα αντίστοιχα reviews οπότε γιατί δεν ανατρέχεις σε κάποια από τα παλαιότερα τεύχη του USER και του GAMER;

3) Οι φορητές κονσόλες έχουν ακόμα κμέλλον αλλά κάπως περιορισμένο μιας και τα 8bits αργοπεθαίνουν μέρα με τη μέρα.

4) Για αρκετό καιρό ακόμα τα 16bits θα πρωταγωνιστούν στο χώρο των κονσολών.

5) Αν ποτέ κυκλοφορήσει κάποιο CD για SNES ίσως να είναι καλύτερο αλλά προς το παρόν ουδείς ξέρει.

ΥΓ1) Ο Κροντηράς είναι ακόμα στην εντατική! Γιατί ιεροσυλείς τέκνον μου;
ΥΓ2) Αυτή και αν είναι ιεροσυλία!
ΥΓ3) Ελα ντε ...

